CHALLENGE! Personal Computer

SIMULATION GAME

チャレンジ!! パソコンシミュレーションゲーム

- 大戦略シリーズ
  - 現代大戦略
  - X1/88大戦略
  - 大戦略パワーアップセット
  - 大戦略II
- 三国志
- 信長の野望・全国版
- A列車で行こう
- 地球防衛軍
- エルスリード
- ガイアの紋章
- ART of WAR

月刊マイコン別冊

シブサワ・コウ歴史三部作

三國志

FM77AV,FMR-50 MZ2500 新発売

9801シリーズ 256KBバージョン・FM音源対応 新発売14,800円

シミュレーションゲームファンの熱い声援に支えられ
《パソコン各誌ゲームランキング上位を常に独占!!》
9801シリーズ 256KBバージョン・FM音源対応版もでて、ますます内容充実。

1800年前の中国。魏・呉・蜀の知将、猛将達が知略のかぎりをつくし、広大な大地を統治せんと戦った。255名の登場人物が織りなす壮大なドラマ　中国全土を統一するのは貴方だ。

この画面写真は9801用のものです。

PC8801・8801SR（VA対応）・9801シリーズ、
FM7・77・77AV・R-50・16β シリーズ、
X-1シリーズ・X-1 turbo、MZ2500、
B16シリーズ、　2ドライブ専用14,800円
MSX　2メガROM　12,800円

抄本三国志（三国志ダイジェスト版）

1ドライブでもプレイができる!
お手軽なお値段で今最高のお楽しみ!

PC8801・9801シリーズ、X-1シリーズ、
FM7・77シリーズ
5FD、3.5FD　8,800円

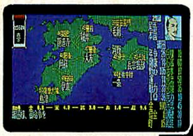
信長の野望 全・国・版

FM77AV専用 FM7・77版 新発売

MSX 2メガROM S-RAM（64Kビット） 新発売 9,800円

・世紀の超ロングセラー「信長の野望」を継承、さらに大巾魅力アップ!!
《62年前半堂々実売実績第1位を獲得》

五十有余の群雄が割拠する戦国乱世
東北には伊達、越後に上杉、関東に北条、
甲斐に武田、駿河に今川、三河に徳川、
中国に毛利、四国に長宗我部、
九州に島津、
そして尾張には「天下布武」を旗印に
天下統一を夢みる織田信長があった
今、貴方は下剋上の乱世に身を投じ、
天下統一を果たさなければならない!
数々のドラマを秘めた武将たちの
壮大な歴史叙情詩が今、始まる



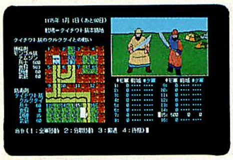
この画面写真は9801用のものです。

PC8801mkII専用、PC8801mkIISR（VA対応）
PC9801シリーズ、X-1シリーズ、MZ2500
FD　2枚組　MSXは、ROMカートリッジ　9,800円

蒼き狼と白き牝鹿

・違いのわかるゲーマーに送る、魅力的なこの1本、根強い人気でファンを魅了!!

たった5名の家族を200万の、大騎馬軍団に育てた史上最大の征服者、ジンギス汗。シブサワ・コウが、戦略ゲームで史実をここに再現。



この画面写真は9801用のものです。

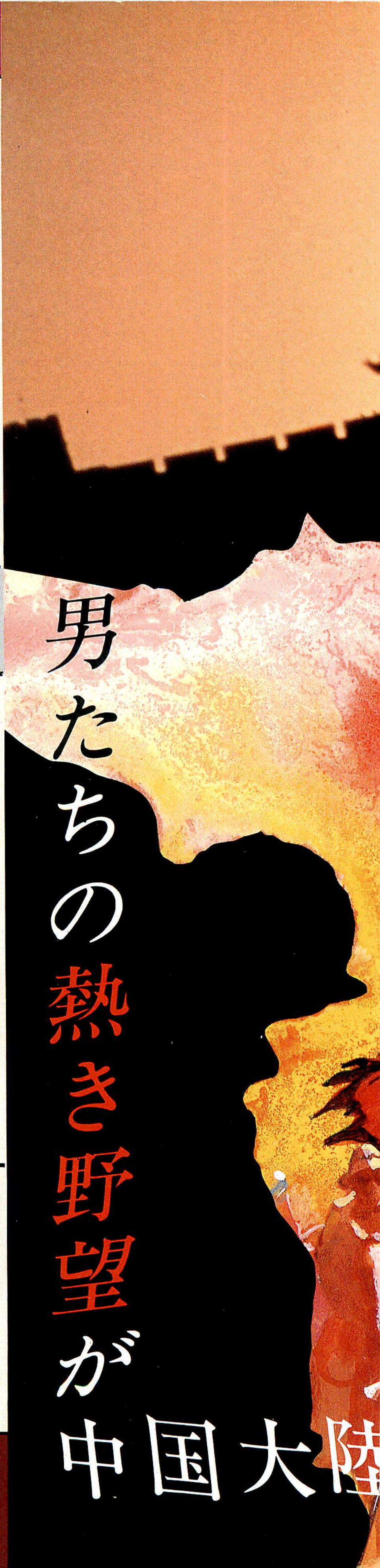
PC8801・9801シリーズ、
FM7・77・16β シリーズ、
X-1 turbo、MZ2500、
S1・MSX　8FD8,800円

5FD8,800円、7,800円
3.5FD8,800円、7,800円
テープ版4,800円

●通販ご希望の方は・住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書き添えの上、現金書留にてお申込みください。（送料サービス）

株式会社光栄

〒223 横浜市港北区日吉本町1876光栄ビル1F
TEL.044(61)6861(代)



KOEI
GAME
にKODAMAする・・・
撮影 室 靖男

CHALLENGE! Personal Computer Simulation

大戦略シリーズ(MUNEPI♬)……7

はじめに……8
ボード版ウォーゲームと大戦略……8
大戦略シリーズのあらまし……9
ゲームの進行……9

マップの基礎知識……10
本国領……11
生産―大戦略II以外の場合……11
生産―大戦略IIの場合……12
軍事費と工業力……12

戦闘……13
間接攻撃―大戦略IIのみ―……14
爆撃―大戦略IIのみ―……14
移動……15
輸送……16
占領・耐久度・工作部隊・工事について……16
補給について……17
合流・分散・処分・オトリの使い方……17

大戦略のちょっとしたコツ……18
地形効果を利用しよう……18
チームを組ませる……18
エキスパートを作ろう……19
使って便利なキー操作……19
パワーアップセット，30ユニットモードの起動方法……20
大戦略II禁断の隠しコマンド……20

各ユニットの解説……25
陸上兵器……25
航空兵器……28
艦船兵器……32

おまけ……32
大戦略の輝やかしき未来と発展について……32

マップの解説(8ビット版)……32
マップの解説(現代大戦略)……49
マップの解説(大戦略パワーアップセット)……65
マップの解説(大戦略II)……86

信長の野望全国版
(天草 隼)……97

国と武将……98
武将を選ぶときの目安……98
名前の変更……99
武将の能力……100
ミニアドバイス……101

さあ戦いだ……101
前半の戦略……101
前作の場合……101
先手必勝……101
1560年春……102
中盤の戦略……106
後半の線略……108
HEX画面……109
堺の商人……110

初期設定とHEX地図……111
50国全紹介……111〜117
国別・国力ランク分け地図……118
お姫様……120

三国志(高田政明)……121

第1セクション/基本事項の説明……122
ゲームの目的……122
シナリオは5つある……122
シナリオ1「董卓打倒」……122
シナリオ2「曹操の台頭」……124
シナリオ3「新時代の幕明け」……125
シナリオ4「孔明の出廬」……125
シナリオ5「三国の時代」……126

国状態の名値の意味と見方……126
武将の能力の名値の意味と見方……128
イベント……130
基本コマンド19の説明……131
第2セクション/基本的攻略法……141
人材登用が勝負の鍵……141

Game CONTENTS

攻撃は最大の防御なり……141
英雄について……142
主役の選び方……143
戦術(HEX画面)……143
戦術時(HEX画面)における命令……144
序盤の進め方……146

HEX画面,全58国公開!!……147

小説「三国志」……156

A列車で行こう(高田政明)…157

第1日目 キー操作に慣れよう……158
プロローグ……158
ゲームの勝敗……159

第2日目 旅客列車を走らせてみよう……159
コンピュータが自動的にすること……159

第3日目 ダイヤ設定をしよう……160
駅,ポイント設定モード(P/Sモード)……160

休憩の時間 鉄道会社の経営……161
鉄道会社の収入……161
鉄道会社の支出……161

実践編に入る前の総まとめ!!……162
A列車の操作……162

第4日目 第1環状線と貨物列車切り換えシステム……163
第1ステップ……163

第5日目 第2環状線と貨物列車切り換えシステム……166
第2ステップ……166
ちょっと便利なワンポイント・テクニック……167

第6日目 通常営業とトンネル工事……168
隠しコマンド公開……169
ワンポイントテクニック その2……169

第7日目 畑の破壊方法と最終ステップ……170

98版・初級編マップ10日クリア方式……172

地球防衛軍(断空我)……173

地球防衛軍とは……174
STORY……174
ゲームの勝敗……174
ゲームの手順……175
プレイの例……175

戦闘機の設計……176

ソフトウエア工程……177
まずエンジンから載せよう……177
Let's Programing……178
テスト飛行……179
デバック……180

どうすれば敵に勝てるか……181

ART of WAR(TOMMY)187

ゲームの勝敗……188
HOW TO PLAY……188
敵司令官の選択……189
戦争地図……190
地形……190
兵糧……192
操作コマンド……192
通常コマンド……192
戦闘コマンド……196

指揮官解説……197

各シナリオ解説……198
軍旗奪取戦……199
フォルサロスの戦い……199
神々の戦い……200
シャーウッドの森……200
逃げ足の速い斥候……201
カスターの最後の戦い……201
兄弟の戦争……202
三つの島の物語……202

呉と楚の戦い……203
山での戦い……203
運命の島……204

勝利へのテクニック……204
ズームによる時間稼ぎ……204
2部隊による前線突破……205
コンディションと食量……205

エルスリード（手塚一郎）……207
ファンタジー・シミュレーション登場！……208
エルスリードはこういうゲームだ……209
キャラクタ・インフォメーション……209

勝つためのテクニック&㊙情報集
イニシアチブについて……212
魔法の成功確立は？……212
竜の攻撃力を増加させる方法……212
敵のマーカーを知ろう……213
地竜は最初につぶせ……213
弓兵の活用……213
強制転位の活用……213
ESCキーを使うと……213
地形の活用……213
最終画面をスグに見る方法……213
発見！穏れグラフィック画面……214

エリア別攻略法……214

ガイアの紋章（手塚一郎）……217

エルスリードから
ガイアの紋章へ……218
HOW TO PLAY……219
シナリオランダム選択モード……219
シナリオキャンペーンモード……219
魔法もパワーアップしたぞ……220
ユニットの性能を知ろう……220
エルスリードの戦略をそのまま使用……223
序章……224
アグルの勇士達……225
ブラディ・ブリッジ……225
脱出船団……225
トラック……226
ラール上陸……226
死守……226
森は赤く染まる……227
渡河……227
奇襲……227
天空の騎士……228
ベルウッド竜騎士団……228
ラールの覇権……228
ラエスディック海戦……229
白兵戦……229
追撃……229
海峡を越えて……230
入江……230
強行軍……230
北の塔……231
コーレック……231
激突……231
失われた町……232
最後の砦……232
終局……232

将軍……233

ここが
アートディンクだ……237

月刊マイコン別冊
チャレンジパソコン
シミュレーションゲーム

月刊マイコン編集部編
昭和62年10月31日発行

©1987 Printed in Japan

定価2,000円

編集発行人　平山秀雄
発行所　㈱電波新聞社

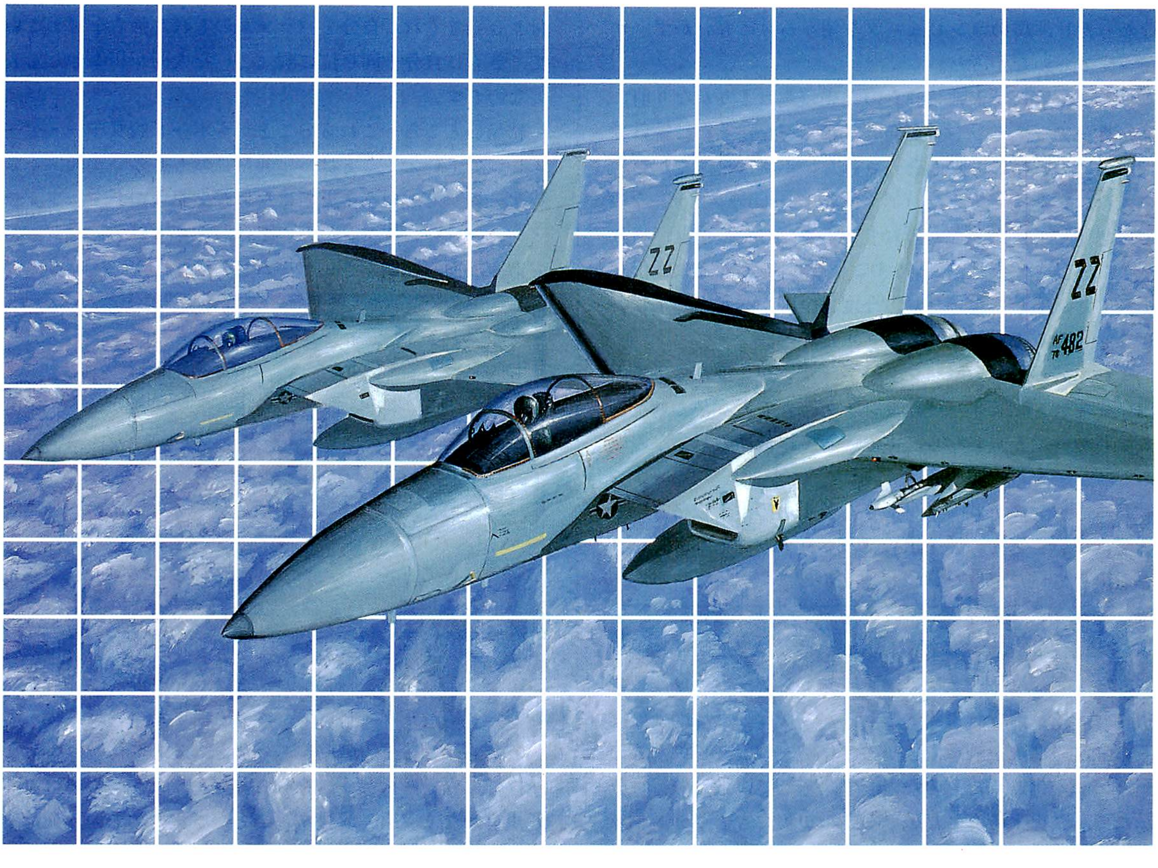
〒141
東京都品川区東五反田1－11－15
電話03（445）6111（大代表）
振替　東京5－51961

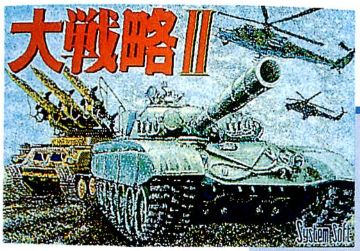
《印刷所》
奥村印刷株式会社
《製本所》
株式会社堅省堂

本誌掲載の記事、写真、図版等の無断使用を禁止します

大戦略シリーズ

大戦略





高次元に繰り広げられる果てしない戦略の道

●対応機種：
現代大戦略，大戦略パワーアップセット，大戦略II
ＰＣ-9801シリーズ(5″２ＤＤ，5″２ＨＤ，3.5″２ＤＤ，3.5″２ＨＤ)
大戦略88
ＰＣ-8801シリーズ（ＳＲ以上5″２Ｄ）
大戦略Ｘ１
Ｘ1/Ｘ1turboシリーズ(5″２Ｄ)
大戦略ＦＭ
FM7/NEW7/77/AVシリーズ(3.5″2D,5″2D)

●価格：
現代大戦略　7,800円
大戦略パワーアップセット 5,800円
大戦略II　9,800円，
大戦略88　7,800円
大戦略Ｘ１，大戦略ＦＭ　6,800円

●発売元：(株)システムソフト

はじめに

ボクがアルバイトをしていたとき，お店にＰＣ－9801ＶＭ２が置いてあった（今も置かれている）。あるときそのディスプレイに〝Ａ－10〞のＣ.Ｇ.が映っていた。あの「エ○ア88」の大ファンであるボクは，ストーリーの中でグ○ッグが乗っていた〝Ａ－10〞がたまらなく大好きだった（今でもだけど）ので，思わず見いってしまった。そのとき，その画面があの「現代大戦略」のオープニング画面だということと，そのゲームの内容も知ることができた。それ以来ボクは「現代大戦略」をプレイしたくてたまらなかったのだが，なにせＰＣ－98シリーズ用しか発売されていなかったし，店のコンピュータを使うわけにもいかず，ガマンするしかなかった。

そしてついに「大戦略88」の発売（それよりかなり前に，「パワーアップセット」が発売されていた)。それに続いて待望の「大戦略Ｘ１」も発売された。ボクは早速それを手に入れ，プレイしてみた（ボクはＸ１turboのユーザーなのだ)。想像していたとうりのおもしろさだった。驚き，感激，そして感動。「〝大戦略〞ってすごいぜ～」とみんなに宣伝しまくった。そしてなぜだか，今度は全国レベルで「すごいぜ～」とやることになってしまったのだ。

これを読んで〝大戦略シリーズ〞がいかに優れていて面白いウォー・シミュレーション・ゲームであるかということをわかってもらえたら，ボクとしては最高の気分なのである。

Ｐ.Ｓ.　システム・ソフトさんＸ１用の〝大戦略II〞とまではいいません。Ｘ１用の〝パワーアップセット〞だけでも出していただけないでしょうか。

ボード版ウォー・ゲームと大戦略

もともと，ウォー・シミュレーションゲームとは，戦時中において，部隊を実際にどう動かすかなどを地図上で，それぞれの部隊を駒に置きかえて作戦を検討していたものが，ゲーム化されたものなのです。そして，敵・味方に分かれて，歴史上の有名な戦いなどの史実にもとづき，マップ上に部隊（将棋の駒みたいなもの）を配置して遊ぶのです（それでもまったく架空のシナリオのゲームもたくさんある)。「こういうふうに部隊を配置し，こういう作戦で戦えば勝てる」など，自分の思った通りに駒を動かせばよく，どういう作戦をたてるかなどといった辺りが，腕の見せどころになるのです。史実にもとづいたシナリオであるなら，「あの時，あの将軍がもしこういう作戦を展開していたら，戦局はどのように変わっていたか」などの状況を見ることができたりして，ナカナカ奥が深い魅力的なゲームなのです。

しかし，この魅力的なゲームはいま一つ〝流行っている〞とはいえない状態にあります（あくまでもボード版の話のこと)が，それにはいくつかの理由があげられると思います。

①. ルールが細かく複雑

②. 手間，特に時間がかかる

③. １人ではできない。

などがそうです。①についていえば，部隊どうしが戦闘状態になった場合，その部隊の性能表などに照らしあわせ，サイコロを振ったりして勝敗などをいちいち決めなくてはなりません。部隊（駒）は，実に100～200もあるのです。ハンパではないのです。これは，②の〝時間がかかる〞ということにも影響してきます。ボード版ウォー・ゲームは，短いもので３～４時間，長いものになると２か月以上かかる強者まであるのです。おまけに，この長い長～い闘いに付き合ってくれ，自分とバランスのとれた強さを備えていて，さらに自分と同じ位に暇（？）な人間が相手として必要なのです。

結局のところ，これらのことからボード版ウォー・ゲームについていえることは，〝非常におもしろいが面倒くさいゲーム〞だということではないかと思うのです。ウォー・シミュレーション・ゲームとは，とても魅力的なゲームである反面，面倒くさいゲームなのです。

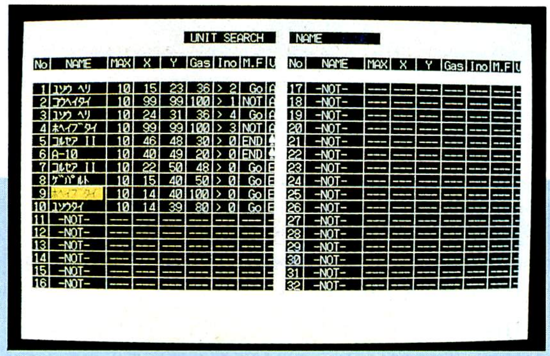
▲どの国をコンピュータに担当させるかなど，自由に変更できる。相手探しをしなくてすむのも，大戦略の魅力。

そこで，この〝大戦略〞の登場となるのです。コンピュータで，ウォー・ゲームをやることにより，先にあげた問題点をかなり克服，解決することができたのです。面倒な戦闘や補給などの部隊の管理は，すべてコンピュータがやってくれるので，プレーヤーは部隊などへの行動を指示するだけで良く，それにより戦術を練ることに専念でき，また，また，SAVE機能のおかげでいつでも気軽に中断もできるし，マップに関係なく１枚のディスクに10通り以上の戦況を保存することができるので気長に，時間を気にせずに作戦を展開することができるのです。しかし，なんといっても一番の長所は，コンピュータが相手をしてくれるために，自分以外の人間のスケジュールにしばられずにゲームができるということです。コンピュータ同士を戦わせ，作戦を研究することもできるし，ＰＣ－98用ならば，最大４人まで一緒にプレイすることができるのです。１人でコンピュータに戦いを挑むのも結構，複数の人間でワイワイガヤガヤと，し烈な攻防戦をくり広げるのも結構，といったこと

もできるのです。

また，大戦略シリーズの最大の特徴といえるのが，ユニットはすべて（といっても不明なものは除いての話）現代の最新兵器であるということです。F－16C，A－10などのジェット機をはじめ，ヒューイ・コブラやレオパルド，ローランド２，その他の兵器を駆使し，戦闘をくり広げるのです。さらに，パワーアップセットや大戦略IIでは，東側の兵器まで登場してしまうというすごさなのです。これはもう，大戦略に対して期待せずにはいられませんね。

▲好きなときにゲームの状態をＳＡＶＥしておけるのも，コンピュータの強み。写真は大戦略IIのもので，IIではセーブの際にちょっとしたメッセージを入れられる。



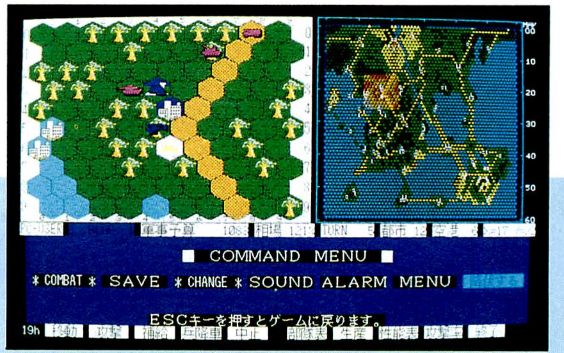
▲部隊の管理も簡単。写真は部隊表の画面。どの部隊が行動前かなど，一目でわかるようになっている。行動前の部隊にカーソルを合わせてリターンを押せば，ヘックス画面上のその部隊のところにヘックスカーソルが行くので，部隊に行動させ忘れたなどということもなくなる。この表をうまく活用すれば，かなり能率的に大戦略をプレイできる。

大戦略シリーズのあらまし

大戦略シリーズは，現代兵器を使用し，現代戦略を想定したコンピュータ・ウォー・シミュレーション・ゲームです。マップ上に，８ビット版大戦略（大戦略88および大戦略Ｘ１）では２か国，ＰＣ－98版大戦略（現代大戦略，パワーアップセット，大戦略II）では２～４か国の首都が配置されています。基本的には，人間対コンピュータの対戦となるのだが，コンピュータ同士の対戦や，人間対人間の対戦（ＰＣ－98版では４人まで）も可能です。

ゲームは，まず自分の好みのマップを選ぶことから始まります(大戦略IIでは〝ＩＭＡＧＥ〞を使うと便利）。プレーヤーは，この自分が選んだマップ上のどれか一つの国を受け持ち，そのマップ上に存在する他の国をすべて占領することを目的とします。マップや自分の担当した国によって，位置関係や都市の数，地形（あとでくわしく説明）の違いによる有利・不利があるので，それらのことを考慮しながらマップを選択しなくてはなりません。最初は，あまりよくわからないかも知れないので，１番目のマップから順にプレイしていくのがよいでしょう。またそのときに，いろいろな初期条件も，決めておかなくてはなりません。この条件の設定によって，ゲームの難易度をある程度調整することができるのです。

ゲーム開始後は，ルールに従いゲームを進行させてゆくわけですが，このゲームにはターンという野球の「回」に似たものがあり（シミュレーション・ゲームにはたいていある。この後の〝ゲームの進行〞参照)，それを繰り返すことによって，ゲームが進行してゆくのです。各プレイヤーは，200ターン以内に，マップ上に存在するすべての敵を占領しなくてはなりません。軍事費（大戦略IIでは工業力も必要である）をフルに生かして，部隊を生産し，移動させ，敵部隊を攻撃して，敵の首都を壊滅させるのです。



▲戦況がかんばしくなければ降伏することもできる。現代や８ビット版では，コンピュータが降伏を申し入れてくることもある。

マップ上の国がすべて同一のプレイヤーのものとなったときは，その国を受け持ったプレイヤーの勝利となります。その際，戦いにおける諸データが表示されるので，自分の戦果を数値で見ることができるのです．ただ勝つのではなく，どれだけ圧倒的な勝利を手にするかを競えるようになりたいものですね。

ゲームの進行

大戦略シリーズでは，ターンというものを繰り返すことにより，ゲームが進行します。一つのターン内にそれぞれのプレイヤーについて，フェイズというものが設けられ，プレイヤーは自分のフェイズの時に，自分の軍隊を行動させたり，新たに部隊を生産したりすることができるのです。

すべてのプレイヤーのフェイズが，一度ずつ行われたら，１ターンの終了となるのですが，もし第200ターンが終了しても，誰も勝利条件を満たしていない場合（こんなに長

くやってるくらいなら，降伏した方がマシなよーな気もするが……）には，そのゲームは引き分けとなってしまうのです。

●ターンについて

ターン内は，いくつかの段階に分かれているのですが，この段階を「フェイズ」と呼ぶのです。

一つのターンは，次の「フェイズ」から成り立っています。

①．ＢＬＵＥプレイヤー・フェイズ
②．ＲＥＤプレイヤー・フェイズ
③．ＧＲＥＥＮプレイヤー・フェイズ
④．ＹＥＬＬＯＷプレイヤー・フェイズ

フェイズには，①～④の順で優先順位がついていて，無条件に①～④の順にフェイズは進んでゆくことになります。ちなみに，８ビット版の大戦略にはＧＲＥＥＮと，ＹＥＬＬＯＷの国は存在しません（つまり2人までしかプレイできない）。マップやゲーム開始時の指定により，プレイヤーが存在しない国のフェイズは，自動的にパスされることになります。例えば，ＲＥＤとＧＲＥＥＮにしかプレイヤーが存在しないマップ（例えば大戦略IIの〝Red Bear2〟のように）では，ＲＥＤのフェイズからゲームは始まり，次にＧＲＥＥＮ，そしてＲＥＤにもどるという具合でゲームは進行します。

●フェイズの内容について

各プレイヤーは，自分のフェイズの時に次のようなことを行うことができます。

①生産

指定された生産可能な場所（〝自国領〟を参照のこと）に，自軍の部隊を生産することができます。しかし，一つのフェイズ内に生産できる部隊の上限は，生産可能な場所や資金などの条件により変わります。

②部隊の行動

すべての部隊が，自軍のフェイズのときに，移動，戦闘補給，占領（大戦略II以外では〝移動〟のコマンドにより行われる），搭載（これも大戦略II以外では〝移動〟で行われる），降車（輸送車などから歩兵その他を降ろす）などの行動をとることができます。そのほかにも大戦略IIでは，合流（同一ユニットの部隊を合流させる），分散（一つの部隊を二つに分散させる），武装交換，工事，爆撃などといった行動も行うことができます。

▲参加している全ての国のフェイズが終ると，ターンの終了となる。

マップの基礎知識

大戦略シリーズすべてについて共通していることなのですが，各々の戦場全体はマップと呼ばれ，六角形の小さなマス目――いわゆる〝ヘックス〟といわれるもの――の集まりで構成されています。知る人ぞ知る（あたりまえの話ですが）1983年のＤＡＩＣＯＮⅣのオープニング・アニメで，剣に乗ったバニーさんスタイルの女の子のシーンの，バックの大地がヘックスで区切られていることに気付いた人が，一体何人いたでしょうか（それにしてもあのアニメの動きはあっぱれという感じでした。音楽も良かったし）。ま，この話については，このくらいにしておきましょう。

ヘックスは，地形の最小単位であり，戦車やヘリコプター，戦闘機などのあらゆるユニット（部隊）が移動するときの距離の単位となるのです。また同時に，その場所がどういう地形なのかをも示しています。８ビット版の大戦略は，40×40，ＰＣ－9801シリーズ用の現代大戦略，パワーアップセット，大戦略IIは60×60のヘックスでマップが構成されているのです。

ヘックスの中に書き込まれている絵は，そのヘックスがどういう〝地形〟であるのかということを表わしています。一つのヘックスは，一つの地形を表わしています。地形は，そこで行われる移動と戦闘に影響を及ぼすのです。現代大戦略では，全部で10種類，８ビット版大戦略では海が加わり11種類，パワーアップセットでも同じく11種類（実際は13種類），大戦略IIにおいては16種類の地形が用意されています。

▲大戦略IIに登場する全地形。他の大戦略も基本的には同じだが，港や破壊された地形などはIIだけのもの。

本国領

各国の首都から，５ヘックス以内の距離の土地を本国領といいます。本国領の広さは全ての大戦略に共通しています。どのマップでも本国領の広さは影響を受けないのです。

本国領内に存在する首都・都市・空港および，首都に隣接する６ヘックスの地形では，部隊を生産することができるのです。大戦略IIではこれらに加え，港と工場でも生産が可能です。ちなみに，首都に隣接する６ヘックスというのは，地上であるならどんな地形でもかまいません。つまり，７か所を最小として，首都がマップの隅にあるときなどは例外ですが，本国領内に都市や空港が多ければ多いほど，軍事費（大戦略IIでは工業力も必要）が許す限り，同時に多くの部隊を生産することができるというわけです。本国領内でないと，たとえ自分が所有している都市でも，生産を行うことができないのです。

▲首都から５ヘックス以内の，都市や空港などで生産をおこなうことができる。

生産―大戦略II以外の場合

生産は，全ての行動の基本となるものです。なにせ，大戦略II以外の大戦略シリーズでは，ゲームを始めた段階では，マップ上には一つの部隊も存在しないのですから（PC－98シリーズでは，最初から部隊が配置されているデータが記録されている）。部隊が存在しなくては，全く作戦の進めようがないので，最初に行わなければならないのはこの生産なのです。

生産を行うことができる場所は，〝本国領〞のところで書いた通りです。ただ，本国領のところには書いてなかったのですが，都市，首都，および首都に隣接する６ヘックスで生産されるは地上兵器だけで，航空兵器を生産することはできません。また逆に，空港では地上兵器を生産することは不可能なのです。生産を行うことができるヘックスであっても，そのヘックスに他の部隊がいる場合には，生産はできなくなります。生産された部隊は，次のターンの自分のフェイズがくるまで移動することができないので，下手をするとはまってしまうことになりかねないので，くれぐれも注意するようにして下さい。

生産可能なヘックスの上にヘックス＝カーソルをもってゆき，〝生産〞のコマンドを指定すると，ユニットの一覧表が画面に表示されます。そこで，自分の生産したいユニットを選択すれば，部隊が生産されるのです。しかし，それはあくまでも軍事費の許す限りということであって，表示された全てのユニットが生産可能な状態にあるというわけではないのです。

ゲームスタート時，プレイヤーはたった15,000しか軍事費を持っていません。これでは値段のお高い航空兵器なんかは，あまり買うことはできません。しかしそのターンで残った軍事費は，次のターンに持ち越され，持っている都市の数に応じて収入が加算されるので，無理してあれこれ買わないで，次のターンまで我慢して高いユニットを買う方が得かも知れません。　また，比較的安価に生産できる兵員ユニットと輸送ユニットを生産し，自国に近い中立都市を占領して，収入そのものを増やすという手もあります。後者はこのゲームの戦略の基礎であり，序盤戦はこの方法で経済の基盤を固めていくのが一般的な戦い方でしょう。〝安物買いの銭失い〞などということにならないように，合理的な生産を心がけることが必要です。さらに，一度生産したユニットはキャンセルが効かないので，生産するユニットの選択は慎重に行った方が良いでしょう。航空ユニットがほとんど登場しないような局面で，レオパルドを生産するつもりが，ローランドIIを生産してしまったなどといったら，悲惨すぎて目もあてられません（わっはっは，と経験者は語るのであった)。必要のない部隊の生産は，資金面に悪影響を与えるだけではありません。生産に関して，最大部隊数というものが決まっていて，33部隊以上の部隊は生産できないことになっているのです。つまり，32部隊まで生産したら，どれか一つでも部隊が破滅させられるまで，次の部隊を生産できないのです。さっき書いたような状況におちいった場合，せっかく（？）金をかけて生産したローランドを，むざむざと敵にやられるまで待機していなければならないかも知れないのです（おとりとして使うという手もありますが……）。くれぐれも生産は慎重に行いたいものです。

▲現代や，８ビット版では，軍事費さえあれば生産をおこなうことができる。写真は現代大戦略。

パワーアップセットで登場するユニットの中には，ターンによって生産の制限をうけるものがあります。

- DOGFIGHT
- ヤグアル２

●マルダーA1

これらのユニットは，ターンが変わるたびに，生産できたりできなかったりするので，少しでも使う可能性がある場合は，生産可能な時に無理をしてでも生産しておいた方がいいでしょう。三つともかなりの性能なので（特にＤＯＧＦＩＧＨＴの空戦能力はピカ一）上手に活用しましょう。

生産―大戦略IIの場合

大戦略IIでは，生産に関して新しく〝工業力〟というものが関係してくるのです。他の大戦略ならば，お金さえあれば（とはいっても最大部隊数まででですが）いくらでもポンポンと部隊を生産することができました。このあたりの安易さというか，不自然さを解決してくれるのが〝工業力〟なのです。従って，他の大戦略では軍事費だけだったものが，大戦略IIでは軍事費だけでなく，工業力の確保もしなければならないのです。工業力は，大戦略IIで初登場の〝工場〟をいくつもっているかによって決まるのです。また，大戦略IIでは，都市や工場などの建物に〝耐久度〟というものが定めてあり，この耐久度によっても工業力や軍事費が左右されます。つまり，大戦略IIでは工業力の影響により，他の大戦略に比べさらに生産に頭を使わなければならなくなりました。

▲IIでは生産する機数を変えることができる。工業力やお金が足らないときに重宝する。

大戦略IIでは，63種類ものユニットが登場しますが，それらを全て一つの国で生産できるというわけではありません。マップ上に存在する国には，あらかじめ生産タイプというものが設定してあり，そのタイプに属していないユニットは，生産することはできません。つまり，アメリカに設定された国は，東側製の武器は生産できないといった，制約が設けられているのです。生産タイプには，次の８種類があります。

1．アメリカ
2．ソビエト
3．ＮＡＴＯ
4．ワルシャワ
5．ジエイタイ
6．ニシドイツ
7．イスラエル
8．ヒガシショコク

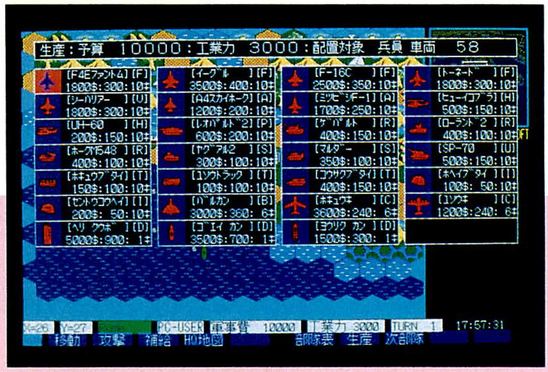
これらの生産タイプは〔ＩＮＩＴ〕を指定し，〝初期軍事予算無（上級）〟を選択すれば変えることができます。

ちなみに，どの生産タイプでどのユニットが生産可能かは，基本性能表（パッケージ同封のベージュ色の紙）をみればわかります。

軍事費と工業力

生産のところに出てきた，軍事費と工業力について説明したいと思います。「軍事費」とは，兵器の生産はもちろん燃料や弾薬の補給等に使うことのできるお金のことです。軍事費は，ターンのいちばん最初に，自国の都市より自動的に徴収されます。ですから，自国の都市の数が多ければ多いほど，軍事費はたくさん集まることになります。このために，都市を占領することが重大な戦略目標となるのがわかるでしょう。これは，全ての大戦略について共通していえることなのです。ただ，前にも書いた通り，大戦略IIでは都市の数だけでなく，都市の持つ耐久力によってもその額が変わります。

次に，「工業力」についてですが，たとえいくらお金を持っていても，必要な設備や技術力がなくては，滞なく兵器を生産することはできません。この「必要な設備や技術力」の目安となるものが「工業力」です。工業力はその国が所有している工場から得られるために，工場も都市と同じく重要な戦略目標となります。この工業力という考え方は，８ビット版大戦略などの工場という地形のない大戦略にはないもので，大戦略IIで初めて登場しました。



▲大戦略IIでは，軍事費の他に，工業力が必要となる。値段のとなりの数字が，必要な工業力。軍事費よりも工業力の方が不足することが多い。

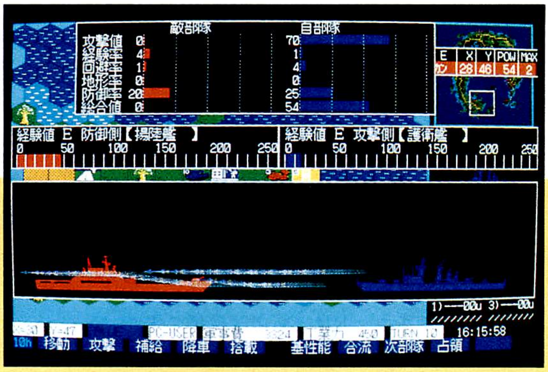
大戦略IIをプレイするうえで，いちばんのネックになるのが，この工業力でしょう。〝工業力は次のターンに繰り越しができない〟ということは，いくら初期設定で工業力を高く設定しておいても，次のターンでは所有しているわずかな工場から得られる分だけに激減してしまうということを意味しています。護衛艦などの艦船ユニットやその他の工業力を大量に消費するユニットは，第１ターンでできるだけたくさん生産しておいた方が，おトクです。また，最初の数ターンは工場で生産を行わないようにし，建物増築工事で工業力を高めるようにするのがポイントです。

戦　闘

部隊を移動させ，敵の首都を目指そうとすると，当然のことながら敵部隊と遭遇し，戦闘状態にはいることになります。また，敵も自分の首都を目標に進軍してくるので防戦しなくてはなりません。〝戦闘〞は移動，生産とともに，大戦略における行動の柱といえるでしょう。

▲コルセアIIと装甲車の戦闘シーン。戦果には，攻撃率や地形効果，熟練度など，いくつかの要素が影響してくる。

戦闘の中でも，自分から仕掛ける戦いを，特に攻撃と呼びます。攻撃は自分のフェイズの時だけしかおこなうことはできません。攻撃は原則として，ZOC（ZONE OF CONTROLE：あるユニットを中心に，そのユニットに隣接した6ヘックスの範囲のこと）内にいる敵部隊に対してのみおこなうことが可能です。攻撃可能な条件の下にある部隊が，実際に攻撃をおこなうかどうかは，プレイヤーの自由です。攻撃を仕掛けられた側は，好む・好まざるとにかかわらず，戦闘状態にひきこまれます。



▲大戦略IIでの艦隊戦シーン。IIでは防衛する側にも経験値が与えられる。それにしても，大戦略IIの戦闘シーンの迫力はス・ゴ・イ。

各部隊は，自分のフェイズのときに，1回だけ攻撃をかけることができます。1度攻撃を実行してしまうと，その部隊は〝行動済み〞ということになり，次の自分のフェイズがくるまで移動などを行うことができません。

1回の戦闘で，敵部隊のユニット10機全部を破壊することは，余程条件が有利な場合でもなければ無理です。しかし，一つの敵部隊に対して複数の味方部隊で攻撃をかけることができるので，数にものをいわせて敵をたたくという手もあります。

▲直接攻撃のときは，先ずどの方向へ攻撃するかを決定する。

戦闘を行って，相手にどの程度のダメージを与えることができるのかということは，攻撃側・防御側のユニットにそれぞれ定められた攻撃率や，使用している武器，部隊がおかれている地形の地形効果などによって，左右されます。敵に対してなるべく高い攻撃率をもった部隊を攻撃に向かわせ，攻撃を仕掛けるのがセオリーです。このとき注意しなければならないのが，相手側の，自分の部隊に対する攻撃率です。この値が高いと，せっかくかなりの損害（もちろん相手側の）を見込んで攻撃を仕掛けたのに，自分の受けたダメージの方がひどかった，などといった状態におちいってしまいます。また，いいかえれば，自分が持っている攻撃があまり高くなくても，相手側の攻撃率がさらに低い場合などは，攻撃をかけてみるのもよろしいんじゃないかと思います。よほどのことがない限り，無謀な勝ち目のない戦いを挑むのはやめた方が良いでしょう。

▲敵に対する攻撃率と，残弾数をみて武器を選択する。写真は大戦略IIのゴエイカン。こいつは強い味方となってくれる。

間接攻撃―大戦略IIのみ

〝戦闘〞のところで，「攻撃は原則として……」と書きましたが，そういう表現をしたのは大戦略IIで，間接攻撃というものが可能となったからです。８ビット版大戦略や現代大戦略を，今までに１度でもプレイした経験をもつ人が大戦略IIをプレイした場合，いちばん驚き戸惑うのがこの間接攻撃というものではないかと思います。

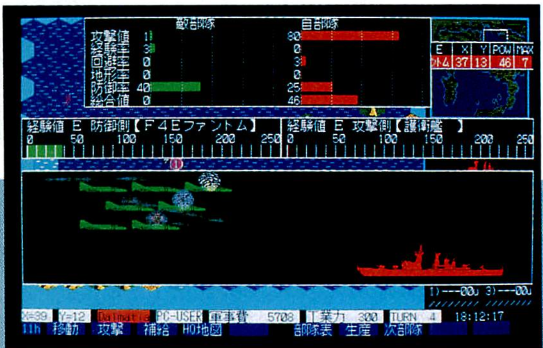
▲間接攻撃をするには，長射定の武器を選択してから……

▲射定内にいる敵を選択。

大戦略II以外の大戦略では，どんなユニットでも，ＺＯＣにいる敵にしか攻撃を加えることができません。しかし大戦略IIには，ミサイル，カノン砲，ロケット弾などの長射程の武器が存在し，２ヘックス以上はなれている敵にも攻撃を与えることができるのです。初めて大戦略IIをやったとき，ボクはマニュアルをよく読んでいなかったために，このことを全く理解してませんでした。海の上を飛行中だったトムキャットが，いきなり攻撃をくらって撃ち落とされてしまい，あわててマニュアルを読んで初めて，この間接攻撃というものが可能であることを知ったのです。この間接ユニットのおかげで，大戦略IIでは特に航空ユニットの運用が，今までよりかなり難しくなっています。しかし，この間接攻撃という荒技にも，弱点というか欠点がいくつかあります。まず一つには，着弾点がそれて，誤射になることがあるのです。攻撃が正確に標的に着弾する可能性は，

ミサイル…………………90%
カノン砲…………………80%
ロケット弾………………60%

となっています。さらに恐ろしいことに，もし攻撃地点がそれてしまった場合，攻撃は目標の周囲６ヘックスのいずれかに，無作為に行われることになります。そこに別の部隊があった場合，その部隊がたとえ味方であっても攻撃は行われるのです。つまり，下手に敵や味方が入り乱れているところに間接攻撃をおこなった場合，自軍に損害を与えてしまうこともあるわけです。間接攻撃には，充分な注意が必要とされます。また，２ヘックス以上の射程距離をもった武器では，隣接したヘックスに攻撃を与えることはできません。加えて，移動してからの間接攻撃もできません。つまり，ふところに入られたらひとたまりもないということです（他にも武装を持っていれば別だけど）。地上攻撃力のある戦車などと組みあわせて使うことで，その問題は解決できます。また，攻撃する側には損害がまったくでないというのは大きなメリットです。



▲なによりも，攻撃側に被害がナイところがＧＯＯＤ。

爆撃―大戦略IIのみ―

大戦略IIでは，爆撃機が登場し，敵の都市などに爆撃をおこない破壊することができます。爆撃も相手にダメージを与えるという点で，攻撃のバリエーションの一つとみなすことができるでしょう。爆撃で相手の都市や工場にダメージを与えることにより，相手の経済力を落すことができます。工場や都市のほかにも，道路や橋も爆撃をかけて破壊することができます。破壊された地形は，一般的に移動消費量が増加するので，相手の進軍をある程度遅らせることができます。破壊された橋などは，修理するまで，兵員以外の地上ユニットが通行できなくなります。

爆撃は爆撃機の持っている，Ｂ爆弾でしか行えません。爆撃を行えるユニットは，下の３機種です。

1．Ｂ－52（アメリカのみ生産可能）
2．バルカン（ＮＡＴＯのみ生産可能）
3．バイソン（ソビエトとワルシャワのみ生産可能）

爆撃の目標にできる地形は，都市，工場，空港，港，首都，要塞（以上のものを総称して建物と呼びます），道路，橋です。爆撃はあくまで地形に対して行うもので，敵部隊を目標にすることはできません。

爆撃により，建物の耐久度を下げることができます。耐久度が０になったとき，その建物は破壊されたことになります。破壊された建物は，移動消費量が増加しますが，地

形防御率も同時にあがります。道路，橋，要塞を爆撃した場合，それらには耐久度というものがないので，すぐに破壊できますが，爆撃をおこなった部隊のユニット数が少ないと，失敗することがあります。破壊された要塞はもとの地形に戻ってしまいます。

破壊された都市と工場からは，軍事費や工業力が得られなくなるので，早急に修復しましょう。また，破壊された建物は中立となり，その建物を修復した国の所有になります。修復は工作部隊によって行われます。破壊されるまでに至らず，ダメージを受けただけにとどまった建物は，耐久度が100になるまで，毎ターン10ずつ自動的に回復していきます。しかし，工作部隊を使えばもっと早急に修復を行うことができます。とにかく，破壊されたり，ダメージを受けた地形があれば，すぐに工作部隊を活用することです。

▲爆撃のシーン。緑国のバルカンが赤国の港を爆撃しているところ。爆撃をする地形によって，絵がかわる。道路を爆撃したときの絵が笑える。

移　動

部隊を生産したら，次にその部隊を移動させ，作戦を展開していかなくてはなりません。移動を行い。攻めていく最終目標はもちろん敵の首都です。しかし首都は，あくまでも最終目標であって，序盤戦・中盤戦では都市を占領したり，地形的に有利な場所を確保したり，敵と戦闘をしたりなど，その戦局に応じての目標を目指して効率よく，効果的に部隊を進めていかなければならないのです。

移動には，二つのデータが大きく関係してきます。移動力と地形がそうです。

移動力とは，それぞれのユニットについて決められている値です。音速をこえるスピードが出るようなジェット戦闘機と，歩兵部隊とが，一回の移動で同じ距離動けるとしたらとんでもなく不合理なことになってしまいます。そのため大戦略では，F－16には12，歩兵部隊には3などの移動力が決められています。

次に地形についてですが，地形にはそれぞれ移動消費量と，地形効果（防御率）というものが決めてあります。地形効果はそこで戦闘がおこなわれたときに影響してくる数値で，移動に直接は関係してきません。

1ターン内に，一つのユニットが1回だけ，移動を行うことができます。航空ユニットは，地形に関係なく，移動力の範囲の中で自由に移動をすることができるのです。地上ユニットの場合は，そう簡単にはいきません。さっき書いた，地形の移動消費量が影響してくるのです。移動をして，となりのヘックスに移るたびに，その部隊の持っている移動力から，そのヘックスの移動消費量がひかれてゆきます。移動力がなくなると，そこで移動は終了するのですが，なにも移動力めいっぱいまで移動しなくてもいいのです。下手に前進するよりは，地形効果の高い森などの上で移動をやめた方が敵に攻撃をくらった時などのことを考えると，なにかと便利です。地形効果の高い地形と，低い地形にいる部隊で戦闘を行った場合，地形効果の高いヘックスにいる部隊の方が，当然のことながら有利です。また，目的のヘックスに行く時に，途中のコースをうまく考えないと，移動力の無駄使いになりかねないので注意しよう。移動消費量の低い場所を選んでいけば，「急がばまわれ」ということも，充分ありえるのです。また，あたりまえのことですが，移動には燃料を消費するので，それにも気を配らなくてはならないのです。特に航空ユニットは，何もしなくても燃料を消費します。

大戦略シリーズでは，すべての部隊は，敵部隊がのっかっているヘックスに進入したり，通過したりすることはできません。また，味方同士でも，二つ以上の部隊が一つのヘックスにかさなることも不可能です。大戦略IIでは，味方の部隊に限り，通過することができます。しかし，移動を終了したときに，重なったままでいることはできません。あくまでも通過できるというだけです。

移動中に，敵に隣接したヘックスにはいった場合，移動が不可能となり，そこで移動を終えなくてはいけません（やりなおした場合は別にして）。これは，敵の目前を，だまって何もされずに通りすぎることができるなど，ありえないはずだということから創られたルールのようです。

また，ユニットによって進入が可能・不可能な地形があるので注意してください。「地形効果表」を参照するように。思わぬユニットが思わぬ地形に入れるということがあるかもしれません。

▲大戦略IIでは移動可能範囲以外を，モノクロ表示にすることが可能。これはなかなか便利な機能だ。

輸　送

都市を占領するには，兵員ユニットが必要ですが，移動力の小さい兵員ユニットをそのまま使ったりしていたら，序盤戦で経済的な基礎を固めるのに遅れをとってしまいます。兵員ユニットに限らずに，移動の遅いユニットなどを有効に活用したり，陸路のない地形（特に離島など）に地上部隊を送り込んだりするときに，非常に力を発揮するのが輸送部隊です。

大戦略II以外の大戦略では，兵員ユニットしか輸送の対象になっていませんが，ゲームの序盤では輸送ヘリなどは価格が安いこともあり，かなり重要なユニットの一つであることに変わりありません。

大戦略IIでは輸送機やヘリ空母なども登場し，兵員ユニット以外の地上ユニットや，ヘリコプタなども輸送できるようになりました。

輸送部隊をうまく使うことによって，進撃のペースをかなりあげることができます。大戦略IIなどではコンピュータが輸送機を使ってビシバシ部隊を送り込んでくるので，その有用性がわかると思います。

輸送は移動という行動の、発展型といえるでしょう。

▲兵員輸送中のヘリ。地形に影響されずに，目的地まで一直線で兵員を輸送できる。

占領・耐久度・工作部隊・工事について（主に大戦略II）

占領とは，今まで中立だったり，敵のものだったりした都市や工場，首都などを自分のものにしてしまうことです。自分のものとなった都市や工場は，次のターンから軍事費や，工業力を提供してくれるようになります。また，補給もおこなえるようになります。

従来の（大戦略II以外の）大戦略シリーズでは，占領を行う歩兵部隊が，たとえたった1ユニットで構成されていたとしても，占領をあっさりとたった1回の行動で行うことができました。考えてみればムチャクチャなことです。映画の中のシルベスタ・スタローンや，アーノルド・シュワルツェネッガーじゃあるまいし……。大戦略IIでは，その，いうなれば欠点を，建物に耐久度をもたせることによって解決したわけです。耐久度が0にならなければ占領したことにもならないし，爆撃の場合でも，耐久度が0になってはじめて破壊したことになります（工業力や軍事費などほかのことにも役立っています）。

▲現代大戦略で，都市占領を行ったところ。キャラクターで描かれた戦車がシブイ。8ビットはちゃんとした(?)グラフィックで表示される。

▲空港占領をしたところ。しかし，キャラクターだけでよく空港を表現していると思いません？

▲こちらは大戦略IIの都市占領の瞬間。耐久度のグラフがダーッと下がっていくだけとは，なんとも味気なく，無機質な感じになった。

耐久度は，工作部隊を使ってあげることができるのですが，工作部隊はほかにもいくつかの役目をもっています。

1)．トーチカの設置および撤去

2)．橋，港，道路，都市，工場，空港の修復工事

3)．建物増築工事

建物の耐久度をあげるには，建物増築工事というものを行います。

▲工作部隊の工事のメニュー。耐久度をあげるのは，建物増築工事。

▲工事をすると，少しずつ耐久度のグラフが上がっていく。

トーチカについてですが，トーチカはつまり要塞のことです。要塞はこの工作部隊によって平地につくることができます。他の場所より防衛効果が高くなっているので，防衛の際，重要な拠点となります。要塞は撤去することもできますが，なぜわざわざ手間をかけて設置したものを撤去することができるのかというと，要塞には都市とちがって国籍がないからなのです。どの国でも利用することができるので，下手な場所に作って敵に利用されないようにするためです。

修理工事についてですが，これは爆撃によって破壊されてしまった地形や建物を，修復することをさします。修復は，工事をすることによってただちになされ，その建物の国籍は修復工事を行った部隊を所有している国のものとなります。

このように，なにかと便利な工作部隊ですが，攻撃力が0に等しいので，どれだけ上手に工作部隊を扱うことができるかが，ひとつのポイントであるといえるでしょう。

補給について

戦車などのユニットが移動を行うと，当然のことながら持っている燃料が消費されます。持っている燃料を使い果してしまうと，陸上ユニットは身動きがとれなくなり，航空ユニットならば墜落してしまいます。そういうことのないように補給を行うわけですが，補給にはいくつかの方法と，いくつかのルールがあります。

陸上ユニットは，自分の国の都市と補給車によって補給を受けることができます。都市の上に補給させたい部隊を置くか，その部隊のとおりに補給車を置いて補給のコマンドを実行すればよいのです。このとき，部隊が位置している地形によっては補給できない場合もあります。

航空ユニットは，自分の国で所有している空港でのみ(大戦略IIでは違うが) 補給が行えます。空港で補給するときは，陸上ユニットが都市で補給するのと同じようにすれば補給がうけられます。航空ユニットのなかでも，ハリアーなどのＶＴＯＬ機やヘリコプターだけは，補給車からの補給も受けることができます。

艦船ユニットは，港で補給をうけることができます。

それぞれ，ここに書いた場所以外で補給をうけることはできません。たとえば，空港で戦車が補給をうけたり，ＶＴＯＬ機が都市で補給を受けたりなどというのは不可能です。

補給は燃料だけでなく，弾薬などの物質の補給もおこなってくれます。大戦略II以外の大戦略ならば，ユニットの補充もしてくれます。

陸上ユニットは，移動をしなければ燃料を消費しませんが，航空ユニットの場合は当然のことながら飛び続けていなければならないために，移動しなくても，燃料を消費します。このため，航空ユニットは空港の少ないマップでは運用が多少難かしくなります。大戦略IIでは，ヘリコプターを除く航空部隊に対して，補給機による空中給油がおこなえるようになっています。空中給油ということなので，当然下の地形には影響をうけることはありません。しかしながら，この際おこなわれるのは給油のみで，弾薬の補給や損害の修理回復は行われません。

自分のフェイズのときに，〔ＴＡＢ〕キーを押すと，補給可能な状態にある部隊すべてに補給を行ってくれます。自分のフェイズがまわってきたときや，おわるときなど，しょっちゅう押すくせをつけましょう。補給し忘れるなどということがなくなります。

ちなみに，補給を行うには軍事費が必要です。お金が足りないと補給は行われません。

合流・分散・処分また オトリの使い方について

戦闘を続けていくうちに，前線に配置してある部隊数が不足してきたり，それとは逆に部隊のあたまかずばかりで，損害などで中身のない部隊や戦況の変化で必要になってしまった部隊たくさん出たりすることがよくおきます。また，大戦略IIでは補給の際，ユニットの補充がされません。このようなときにはどうしたらよいでしょう。

まずユニット数が少ない部隊をどうするかですが，大戦略II以外の大戦略シリーズでは，補給のときに，その部隊が10機に満たない場合，ユニットが２～４機の範囲で補充されていくので，何度か（かなりかかることもありますが）補給を行えばどうにか回復できるでしょう。では大戦略IIの場合はというと，合流・分散という方法で解決できます。

1部隊は最大10ユニット（大型航空機は6ユニット）で構成されますが，各部隊は同じ種類のユニット同士であれば，最大ユニット数の範囲で，合流・分散が行えます。また，分散は移動の形態のひとつと考えます。そのため，分散したい場所に移動する移動力が残っていない場合や，侵入できない場所への分散は行うことができません。

燃料切れになり，しかも補給のあてのない無意味な部隊や，全く必要のない部隊を生産してしまい，そのために上限部隊数いっぱいとなり，本当に必要な部隊が生産できない場合などはどうしたらよいでしょうか。

大戦略IIには処分というコマンドがあり，いらない部隊をマップ上から抹殺できるようになっています。一見すると，ものスゴく無駄なように見えるコマンドですが，部隊を合理的に動かしたりするのには，なかなか便利なコマンドです（ちなみにこのコマンドを使わなくても航空機ならほっとけば墜ちます）。

処分というコマンドのない，大戦略II以外の大戦略シリーズではどうすればいいでしょうか。これは，わざと敵と戦わせていらない部隊が全滅してくれるのを待つしかありません。しかし，それではあまりにももったいないのでオトリとして使ってみてはいかがでしょう。移動できる燃料が残っているうちに，山などにはさまれて通りにくくなっている場所までもっていくのです。うまく配置すれば，ZOCのおかげでかなり適の進軍を遅らせることができます。オトリとして使われる部隊は，自分から攻撃を仕掛けないのがコツです。そうすれば長生きします。

また，燃料などがいくらあまっていても，乗せる兵員ユニットのいない輸送部隊などは使いみちもないので，オトリにぴったりです。補給などで前線の部隊が後退するときなど，迷わず置き去りにしましょう。輸送部隊はコンピュータの目の敵にされる傾向があるようです。なかなか有効なワザです。

大戦略のちょっとしたコツ

攻め込むタイミングを見極めよう

ゲームの序盤は中立都市をどんどん占領してゆき，経済基盤を固めていくのが一般的でしょう。ある程度経済力がついてきたら，ユニットのグレードをあげてゆき，高級品で固めます。航空ユニットを生産するのも一つの手です。中立都市がなくなってきたら，今度は相手の経済力をくずしてゆきます（具体的にいえば敵の都市を自分のモノにする）。そして最後に敵の首都をおとすわけですが，今まで通りという訳にはいきません。敵部隊の生産の中心地でもあるのです。タイミングをうまく見計らって一気にいかなくてはなりません。早すぎると敵の反撃をくらってしまうし，PC－98シリーズ用などの場合，あまり一つの国に時間をかけすぎると，第3国にやられてしまう可能性もあります。

くれぐれもチャンスを逃がすことのないように。〝いける〞と思ったら一気にいきましょう。

地形効果を利用しよう

地形効果（防衛率）は，戦闘を行っているのが陸上ユニットである場合に関係してきます。例えば，自軍の部隊が防御率40％の地形にいたとして，相手の自分に対する攻撃が60％だったとすると，実際に自分が受ける攻撃は36％ということになります。ゲームをやってみればわかりますが，この地形効果の影響というのはかなりのものです。利用しない手はありません。具体的な例として，〝森のゲパルト〞〝お山の大将（兵員ユニット）〞，〝お山のAMX10〞などが有効です。

▲ヘリなどの空を飛ぶユニットには，地形効果は影響しない。

山岳に入ることのできるのはAMX10（装甲車）と兵員ユニットぐらいのものなので，地上部隊を戦わせるときは，森か都市ということを心掛けていれば，まず問題はありません。

チームを組ませる

ローランド2は，価格もそれほど高くなく，なかなかの対空攻撃力をもっていますが，対地攻撃の能力は貧弱です。装甲車などに攻撃をかけられた場合，反撃は期待を持てません。また逆にレオパルドの場合，強力な地上攻撃力をも

っていますが，対空戦闘能力が無に等しく，ヒューイコブラなどのヘリコプターや，攻撃機などには手も足も出ません。このように，かたよった武装をもったユニットは，それぞれの弱点をカバーできるようなユニットとチームを組ませて運用するようにしましょう。生存率も高くなり，効率のよい戦闘が行えます。

大戦略IIでは，間接攻撃もできるようになりましたが，射程が２以上ある武器では，隣接したヘックスに攻撃をかけることはできません。ホークM548などは，長射程のＳＡＭミサイルしかもっていないので接近戦などではイチコロです。このようなユニットも単独での運用は避けた方が無難です。

武装表などをみて，バランスのとれたチームを作るようにしましょう（部隊数の制限などもあり，なかなか難しいものです)。

エキスパートを作ろう

戦闘の結果を左右するのは，攻撃側の攻撃率と相手側の防御率，地形，それらに加えてもう一つ，双方の部隊の熟練度というものがあります。

熟練度とは，読んで字の如く，その部隊がどれだけの経験をつんでいるかということです。この値は戦闘で敵を撃破するごとに少しずつあがっていきます。８ビット版大戦略及び現代大戦略やパワーアップセットでは，この値に対応してＥからエースまでのランクに分けられます。熟練度があがりレベルが上がるにつれて，その部隊の防御力や攻撃力も上がっていきます。

熟練度の加算の方法は，８ビット版とＰＣ－98版では違っています。

★８ビット版

８ビット版の大戦略では，熟練度はＥからエースの６段階（Ｅ，Ｄ，Ｃ，Ｂ，Ａ，エース）にわかれています。これにそれぞれ１～６のポイントがあてはめられていて，敵を１機やっつけるごとに，相手のレベルに応じたポイントが自分の方に加算されます。また，相手のレベルや機数に関係なく，敵部隊を全滅させたときには，10ポイントのボーナスが入ります。相手が輸送機などで，工兵や歩兵などを搭載していた場合には，もう10ポイント加算されます。つまり，輸送途中のヘリやトラックを全滅させたときには，２部隊分のボーナスが入るわけです。

★現代大戦略及びパワーアップセット

この場合は８ビット版に比べて少し複雑で，それぞれの攻撃率が関係してきます。まず，Ｅ～エースの６段階のレベルに０～５のポイントを対応させます。次にそれぞれの攻撃率を比べて，攻撃率の小さい方（つまり戦闘に不利な方）のときには，

（大きい方の攻撃率）÷（小さい方の攻撃率）

という式から得られる値（小数点以下は切り捨て）を攻撃率の大きい方（戦闘に有利な方）には無条件に１を，さっきのレベルから求めたポイントに加えます。これが，敵を１機撃破するごとに加算される値です。

また，敵部隊全滅の際のボーナスポイントは，10プラス相手の熟練度の20％です。

★大戦略II

大戦略IIの場合は，敵をたおしたときだけでなく，生き残ったときにも熟練度が加算されます。つまり，戦闘をくぐり抜けることによって熟練度が上昇するというわけです。

計算式は以下の通りです。

①敵をたおして得られる熟練度

敵１ユニットにつき，

（敵攻撃成功率÷自軍攻撃成功率）＋敵熟練度

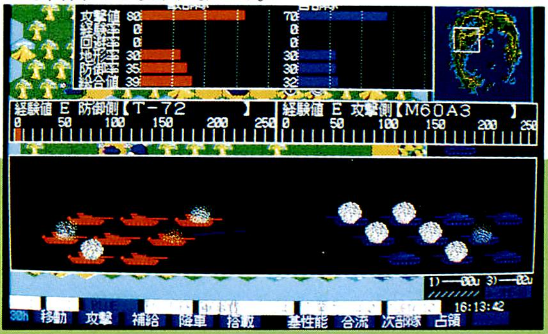
②生き残って得られる熟練度

敵攻撃率×（敵数÷味方数）÷２

熟練度について，どの大戦略にも共通していえることは，熟練度の高い敵をやっつけるほど，自分の熟練度もアップするということです。そのかわり，敵の熟練度が高ければ，自分がやられる率も高くなるので，無理をせず確実に数をこなして熟練度をかせいだ方が無難です。

また，攻撃を仕掛けた相手はなるべく全滅させるようにしましょう。現代大戦略や８ビット版ではボーナスが入るということもあるし，大戦略IIでは生き残った敵はさらに強くなってしまうからです（大戦略II以外でも，こちらの損害分はしっかり熟練度が上がっている)。逆にいうと，生き残りさえすれば，なんとか望みがあるということでもあります。

いろいろと工夫をして，たくさんの精鋭部隊を作ってみて下さい。エースを作るということだけを目的にしてみるのも面白いかも知れません。



▲戦いまくって熟練度を作って，エキスパート部隊を作ろう。防衛側に入る経験値も，あなどれないものがある。

使って便利なキー操作

大戦略シリーズには，色々便利な機能を持ったキーが有ります。これらのキーを使うことによって，ゲームの進行がスムーズになったり，また，敵側の情報を得たりすることができます。

★起動するとき

大戦略を起動するときに，〔ＳＨＩＦＴ〕キーをずっと押しっぱなしにしておくと，タイトル画面を表示しないで直接ゲームメニューから始められます。すぐにゲームを始

めたいときなど，なかなか重宝します。大戦略IIと大戦略X 1以外の機種で使えます。

★プレイ中

●〔HOME　CLR〕

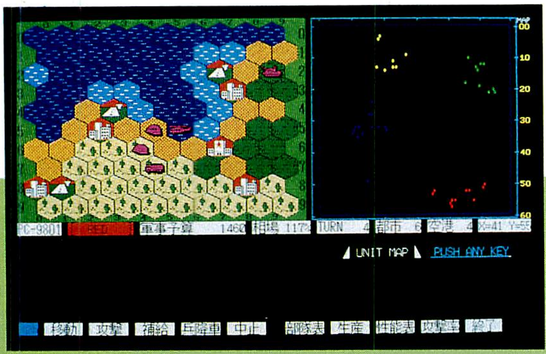
自国のフェイズのときにこのキーを押すと，ヘックスカーソルが自軍の首都の上に移動します。自軍の部隊を一通り行動させたあと，生産をしようとしたりするときなど，有効な技です。全機種で使えます。

●〔TAB〕

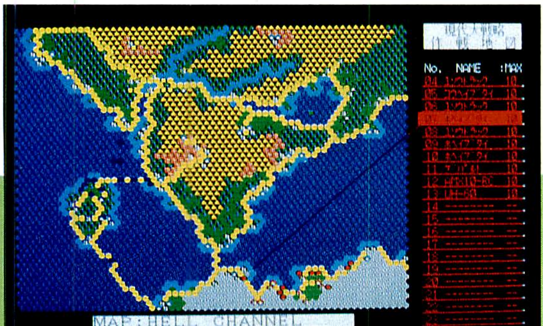
このキーを押すと，自軍の都市の上にある行動前の陸上部隊など，補給可能な条件にある全ての部隊に補給を行うことができます。自軍のフェイズになったら，まず第一にこのキーを押すという習慣をつけましょう。この機能は全機種で使えます。

●戦闘のとき

NEC版大戦略でのみ使える技ですが，REALモード戦闘をしているときに，「早く結果が見たい!!」などと思った場合，〔SHIFT〕キーを押すと，武器が飛びかうシーンが省略され，FASTモードと同じように結果だけが表示されるようになります。大戦略X 1以外の大戦略シリーズで使うことができる技です。



▲パワーアップセットのユニット・マップ。一目で勢力圏がわかるので，なかなか便利。



▲パワーアップセットのHQスクリーン。全体的にマップを見ることができるので，視野の広い作戦がたてられる。

●ユニットマップ

いうなれば部隊配置図ともいうべきもので，フルマップスクリーン上に各国の部隊が色分けされて表示されるものです。

1)現代大戦略

〔HELP〕キーを押します。

2)大戦略パワーアップセット

〔SHIFT〕+〔HELP〕キーを押します。ちなみに，〔HELP〕キーだけだと〝HQスクリーン〟を表示します。

3)大戦略X 1

〔SHIFT〕+〔HOME　CLR〕を押します。

●全部隊表

大戦略パワーアップセットでのみできることですが，〔SHIFT〕+〔f・6〕キーで，自国の部隊のみでなく，他国の部隊をも見ることができる部隊表を表示します。大戦略IIでも似たような機能があります。

パワーアップセット，30ユニットモードの起動方法

ユニットの解説のところなどで，「30ユニットモード」などということを書いていますが，パワーアップセットのマニュアルには，全くそのことに触れていません。これは現代大戦略を，東側のMigなどの兵器を含めた30種類のユニットでプレイできるようなモードです。一つの国で30種類全部を生産できるわけではなく，青国と緑国が西側の兵器，赤国と黄国が東側の兵器を生産できるというルールになっています。

30ユニットモードの起動方法ですが，マップを選択して，初期条件を設定し，〔ESC〕キーを押した直後に〔SHIFT〕キーと〔XFER〕キーを押すというものです。成功したかどうかは，フルマップスクリーンを見ればわかります。

大戦略II 禁断の隠しコマンド

大戦略IIには，色々な隠しコマンドが用意されています。これらのコマンドを使えば，大戦略IIはかなり簡単なものになります。が，しかし，本当に大戦略IIを楽しみたいのなら，隠しコマンドなど使わない方がいいでしょう。インチキなしに勝利を得てこそ，本当に勝ったという実感が湧くのではないかと思います。どうやっても勝てない，あるいは，大戦略IIを完全に極めてしまったという人以外は，あまり勧められるものではありません。

●初期設定を変更する

マップをロードしたあと，〔SHIFT〕キーを押しながら〝INIT〟コマンドを実行します。すると初期予算工業力，生産種別などの項目を変更できるようになります。ただ，初期部隊の項目を〝ブタイナシ〟にしてからでないと変更は不可能です。初期予算は0～30,000ドルの間を1,

000ドル単位で，工業力の方は０～5,000kの間を500k単位で変更することができます。

▲初期設定の生産種別を変えて，普通では不可能な組合せで戦わせるのも面白いかも知れない。Red Bear 2 でソビエトと自衛隊を入れかえてしまうとか……。工業力や軍事費を変更して，細かな難易度調整も可能だ。

●部隊の経験値をあげる

〝ＰＬＡＹＥＲ〟コマンドを実行して名前を変更したときに，ある特定の名前を設定すると，部隊を生産した時点で最初から経験値がついてくるというものです。

「Fujimoto」………初期経験値150

「Miyasako」………初期経験値100

「Fukuda」…………初期経験値100

「Ishikawa」………初期経験値50

設定する名前と部隊にはいる経験値の関係は，上のようになっています。なんだか「ＸＡＮＡＤＵ」にも似たような隠しコマンドがあったような……。また，初期設定を変更するときに，名前を変えるもともできます。

▲こうやって，プレイヤーの名前を変更すると……。

●不戦条約を結ぶ

マップをロードしたあと，〔ＳＨＩＦＴ〕と〔ＸＦＥＲ〕キーを押しながら〝ＩＮＩＴ〟コマンドを実行すると，工業力の右側に〝不戦条約〟の項目が出現し，条約を結ぶことができるようになります。難易度がかなり高くなるため，上級者プレイヤーにはお勧めです。注意しなければならないのは，それぞれの国同士で条約を結ばないと意味が無いことです。

▲一番右の項目に，注目，注目。この欄に頭文字の出ている国とは不戦条約を結んでいるということ。当然のことながら，二国間で結ばないと意味がNOTHING！

●補助地図を表示する

プレイ中に，〔ＳＨＩＦＴ〕＋〔ＸＦＥＲ〕＋〔Ｆ･５〕キーを押すと，４種類の補助地図を表示させることができます。

▲補助地図のメニュー画面。どれも結構役に立つものばかりだ。

●部隊調査地図

ビュースクリーン上に表示されている部隊の名前，ユニット数，レベル，燃料，搭載部隊を表示するものです。

▲部隊調査地図。画面上の部隊がよく君かる。あまり地図という感じではない。

●輸送部隊調査

敵・味方両方の輸送部隊の状態を表示するもので，ユニット数，レベル，搭載可能なユニットの種類がわかるというものです。

▲輸送部隊調査（地図）。部隊調査地図とよく似ているが，違う点といえば，こちらは輸送部隊しか表示されない。

●**部隊分布地図**

名前にある通り，敵・味方部隊の分布状態を，フルマップスクリーンと対比させて表示させるものです。

●**周辺比較地図**

ビュースクリーンに映っている部分を中心に，その近辺の状況を表示するものです。

▲パワーアップセットや，大戦略X1ではユニットマップと呼ばれていたもの。各国の勢力分布が一目でわかるスグレモノ。

▲周辺比較地図。HQスクリーンほど広範囲ではなく，ビュースクリーンほど狭くない範囲を写しだすことができる。その周辺の戦況をつかみやすい。内側の白い長方形が，ビュースクリーンで表示されている範囲を示す。

●他国のユニットを生産する

〔XFER〕キーを押しながら，〝生産〟コマンドを実行すると，他国のユニットを生産することができるようになります。生産するというより，輸入という概念に近いのが，工業力の消費量がものすごく少なくてすみます。1機につき，1Kだけの工業力しか消費しません。工業力の少ないときに助かります。

▲他国の兵器を生産できるようにしたところ。良く見ないとわからないけど，トーネードとクフィル，ミツビシF−1が同一の生産ラインにのっていたりするでしょ。

●半自動で部隊を移動する

▲それぞれの部隊に，移動目標を設定することができる。移動目標地点設定を指定して，目標を設定すると……。

▲目標地点までの最短通路と，燃料消費料を指示してくれる。

部隊を移動可能な状態にして（〝MOVE MODE〟になって移動不可能な場所が白黒で表示しているときは，〔ESC〕キーを押す）から，〔SHIFT〕＋〔XFER〕＋〔F・4〕を押すと，半自動移動モードに入ることができます。移動目標地点を設定しておけば，コンピュータが目的地点までの最短コースを指示してくれます。決定を下すのはあくまでもプレイヤーなので，半自動というワケです。どの部隊も移動可能な状態になっていないときに，

〔SHIFT〕＋〔XFER〕＋〔F・4〕を押すと，目標地点を設定してある全部隊を半自動で移動させることができます。各部隊の目的地を設定するのが非常に面倒ですが，一度設定してしまえば後は楽です。

▲特に部隊を指定しないで半自動移動モードに入ったところ。目標地点を設定してある部隊を，次々と移動させることができる。

●架橋工事と道路工事

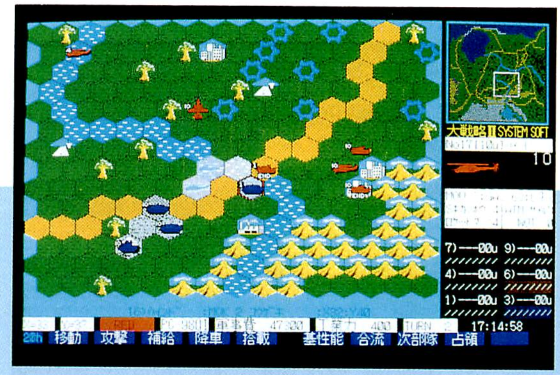
その名の通り，架橋工事とは川に橋をかける工事，道路工事は道路を敷く工事のことです。工作部隊の〝工事〟のコマンドを選択するときに，〔SHIFT〕と〔XFER〕を押しながら実行すると，〝架橋工事〟と〝道路工事〟ができるようになります。注意すべき点はといえば，海に橋をかけることはできないと云うこと，森林や沼を道路にするためには2回の工事が必要だということです。この工事のコマンドを使うと，首都を道路にしてしまうことも…。

▲工事内容の欄の下二段に注目。架橋工事と道路工事の二つが増えてるでしょ。

●コンピュータの行動目標を知る

▲GAME MODEの欄が拡張され，ここをいぢると，コンピューターの目標が表示されたりするようになる。

OPTIONメニューを表示を表示し，〔SHIFT〕キーを押しながら〝OPERATION CHANGE〟を指定すると，普通より四つほど項目が増えていることに気が付くと思います。このうち，〝DEBUG MODE 1〟をONにすると，コンピュータ側の部隊の行動目標が，ビュースクリーンの下の余白（？）の部分に表示されるようになります。また〝DEBUG MODE 2〟をONにすると，そのユニットが進入不可能な地形の部分(移動可能範囲ではナイ）を，白黒で表示してくれるようになります。



▲ビューマップの下の文字に注目。コンピュータの目標が表示されている。

▲左右2枚の写真をよーく見比べてみよう。首都のあるべき場所が道路に……。

▲コンピュータ側の部隊が移動しようとしているところだが，予定通路がドットで指示されている。

▲移動できない地形は，モノクロで表示される。

核爆弾の使用

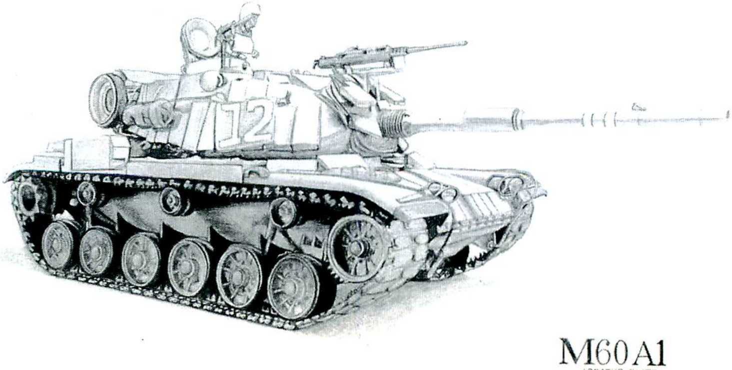
▲核爆弾を武装したところ。普通では装備できないのだが……。

爆撃機に核爆弾を武装するには，〔ＳＨＩＦＴ〕＋〔ＸＦＥＲ〕を押しながら〝Ｐ２〟を指定すればＯＫです。〔ＣＡＰＳ〕キーをロックすると，安全装置を解除することができます。核爆弾を投下するには，〔ＳＨＩＦＴ〕＋〔ＳＰＡＣＥ〕キーを押しながら爆弾を実行します。核爆弾を投下すると，半径６ヘックス以内の土地及び陸上部隊が壊滅状態となります。国力のバランスが崩れ，ゲームがつまらないものとなることは必至でしょう。隠しコマンドの中で一番最悪なモノであるといえるでしょう。

▲核爆弾を投下する直前，直後の写真。首都と山脈以外はすべて破壊されてしまうという極悪非道の技。やはりこの技を使うのはジャドウだろう。

●弾薬の残量を気にしなくても済む方法

隠しコマンドというワケではありませんが，人間側の反撃用武器の選択をＯＮにしておいて，弾薬が切れてしまった部隊が攻撃を受けたとき，弾薬が０になった武器を選択してから〔ＥＳＣ〕を押すと，弾薬が最大値まで補給され反撃を開始します。これを無意識のうちにやってしまって，「アレッ，ナンデ反撃デキタノダロウカ!?」と，驚いた人も多いハズ。この方法はいろいろと応用がきくので，試してみるのも面白いかと思います。


M60A1
ISRAEL'S BLITZ

各ユニットの解説

大戦略シリーズに登場するユニットのちょっとした解説です。大戦略には，現代の戦争で実際に活躍しているものだけではなく，架空の兵器や，モデルがはっきりしないものなども含まれています。現実に存在する兵器は，その実際の状況なども少し書き加えておきました。

大戦略シリーズをプレイするときに（特に大戦略II），それぞれのユニットの特長をつかんでいるのといないのとでは，戦局に大きな差がでてきます。早く，ユニットの特長を覚えるようにしましょう。

ちなみに，西側の戦闘機で，型番にFのついているもの（たとえばF－14など）は〝Fighter〞の略で，戦闘機を意味します。戦闘機は，飛行機同士の戦闘に適した武装や性能をしています。同じようにAのついているもの（たとえばA－10など）は，〝Attacker〞のことで，攻撃機を意味します。攻撃機はおもに，地上兵器や兵員などの攻撃に向いています。ソ連製の航空機についていえば，Mig（ミグ）が戦闘機，Su（スホーイ）が攻撃機といったところです。この戦闘機と攻撃機というのは，あくまでも〝適している〞ということであって，ユニットによっては，どちらの性能（武装）も備えていて，攻撃も戦闘もそつなくこなすものもあります。

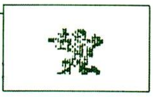
陸上兵器

地面を移動するユニットです。移動の際などに，地形の影響を受けます。

■歩兵

都市や空港を占領するために必要。移動力が小さいので，遠距離の移動は，輸送部隊と併用して行います。マシンガンしか武装していないので，兵員ユニット同士ぐらいでしか使いものになりません。

■工兵



都市や空港など，占領という行動を行うのには，工兵か歩兵が絶対に必要です。小型のミサイルを装備していて，しかし山岳への侵入や渡河も可能なので，地形効果を利用すればかなりの戦果を期待できます。

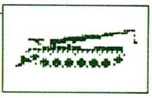
■輸送トラック

兵員ユニットを高速で運ぶのに用います。気安めにしかならないような，マシンガンしか装備していないので，兵員輸送中は極力敵部隊との交戦を避けるようにしましょう。

■補給隊

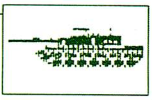
地上部隊，またはVTOL機，ヘリコプター部隊に補給をするユニットです。戦闘には全く使えませんが，そのために運用の方法に，技術が要求されるかもしれません。

■工作部隊



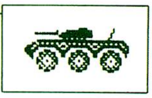
建築物の強化や，破壊された建築物，地形の修復に使用するユニットです。地味なユニットですが，爆撃を受けた地形等には不可欠なユニットです。さしづめ，縁の下の力持ちといったところです。

■レオパルド2



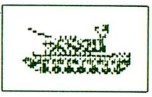
世界最強の戦車と言われている西ドイツのレオパルド2。コンピュータ制御による射撃統制装置を備えており，一度目標をロックすると，でこぼこの道を走ろうが坂道を登ろうが砲は正確に目標を狙ったまま移動できます（もちろん砲塔の作動範囲内ですが），地上ユニットに対しては，非常に強力です。燃料・弾薬も十分積むことができるのでじりじりと攻め込むにはもってこいのユニットです。しかし対空能力が無いので，航空ユニット（ヘリも含む）との戦闘は，できれば避けたいものです。

■AMX10—RC



6輪火力支援／駆逐戦車と言う長い名目があるこの装甲車ですが，なんと言っても，山岳地帯や河川での移動ができるのが魅力です。燃料も多く，行動は広範囲にすることが可能です。火器は，当然の如く戦車には及びませんが，値段が安いので，やろうと思えば大量に配備でき，都市防衛や兵員・工兵の護衛に充てると良いでしょう。やはり航空ユニットからの攻撃には弱く，戦わせないか対空能力の大きいものと組ませるのが得策かと思います。

■ゲパルト対空自走砲



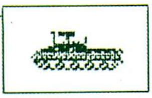
レオパルド1の車体とスイスの有名機関砲メーカー・エリコン社の砲塔を使用した世界でもトップクラスの対空自走砲です。対航空ユニットとしては，ローランド2に及ばないにしても，絶大な威力を誇り，対地上ユニットに対しても，ほどほどの戦闘能力を有しています。都市防空には当然使えるし，戦車と部隊を組ませれば強力な機甲部隊になり，前戦の拡張などに使えます。

■ローランド2自走対空ミサイル

西ドイツとフランスの共同開発短距離対空ミサイル。超低空を高速進入してきた敵攻撃機を撃墜するための自走ミサイルです。大戦略全般において航空ユニットへの脅威になります。しかし，いかんせん対地攻撃用の火器がなく地上ユニットに対して全くの無力です。特に装甲車などには，あっけなく撃破されるので，地形効果を考えながら防衛ラインの作成に回すといいでしょう。

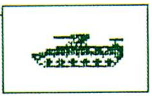
攻撃機には多少やられるのは覚悟しておいた方がいいでしょう。

■ヤグアル2



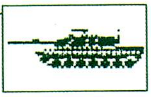
地上ユニットに対して大きな攻撃力のある，TOWミサイル搭載の対戦車装甲車輌。速度はそこそこに出るが，何分燃料が少ないので，補給には気を使わなければなりません。対空火器は，とりあえず機関砲が付いていますが，ただの悪あがき程度のものなので，攻撃機，特に対戦車ヘリには注意しましょう。敵地上部隊への防衛ラインを張る際に使用するのが好ましいでしょう。DOGFIGHTと同様，作れるターンが決まっています（パワーアップセットにおいて)。

■マルダーA1



このマルダーは，強力に武装された兵員輸送可能な装甲車輌です。山岳や河川を渡ることこそできませんが，割と大きな攻撃力を持ち(戦車にはとうてい及びませんが)，速度も少し速いので，安全な兵員の輸送ができます。兵員を降ろしたら，前戦の後方支援に回すのも良いでしょう。ただ価格が高いので，序盤で大量投入するのは，無理が生じます。DOGFIGHT同様，作れないターンがあります（パワーアップセットにおいて)。

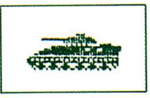
■MIE1　エイブラムズ



アメリカ最新鋭の戦車。火力，速度，防御力，どれを取っても申し分ない性能のユニットです。最前戦に出しても十分活躍してくれます。ただし，高性能のためかなり高価です。

実在車輌も，やはり高性能です。装甲は，今はやりの複合装甲を使用し，車内はブロック化し，貫通弾による被害も最小限に抑えるようにしています。射撃統制装置も大幅な向上をされており，砲搭駆動システムには自己テスト装置なども組み込まれていて，メンテナンスの簡便化に一役買っています。

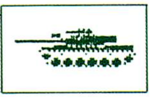
■M2　ブラッドレー



マルダー，BMP－1と並ぶ戦闘兵車。兵員輸送を安全に行うための武装（TOWミサイルなど）があるので，かなりの攻撃力があります。

この車輌は，マルダー，BWP－1などを研究して設計したので，色々な面でマルダーなどを上回る部分があります。装甲は，レオパルドでも使われている，スペースドアーマーの方法がとられています。最高速度は速く，兵員を迅速に運ぶことを意識しています。

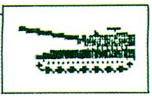
■M60A3



全体的バランスの整ったアメリカの戦車。火力は並より少し強と言った所で，相手がそんなに強い部隊でない限り，この戦車を投入すれば十分でしょう。

ソビエトがT－52を配備したことにあせりを感じたアメリカ陸軍が，M48を改良して作ったもので，出力は低いが航続距離を伸ばしました。A3はM60の中でも最新バージョンで，高性能なFCS（射撃統制装置）を乗せ，より一層充実したものとなっています。

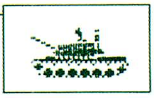
■M109A2



戦車の主砲とは，比べものにならない位の射程距離を持つ自走砲車輌。その長い射程に物を言わせて前線の味方部隊を後方より支援し，4ヘックスの射程があります。

実車の155㎜砲は，非常に多目的に使用でき（とは言っても地面に穴が堀れるとか，逆立ちできるとかではなく），照明弾，化学弾などを打ち出すことができます。この車輌は，あくまでも遠方の敵を攻撃するためのもので接近戦では分が悪いでしょう。

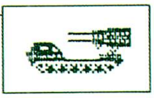
■M247　サージャント・ヨーク



二連装対空機関砲を装備した。対空自走車輌。航空ユニットに対する威力は，なかなかのものですが，速度が遅いので防衛力はいま一つです。価格は高め。

アメリカで最も名高く人気のあるヨーク軍曹が与えた名前がついています。M48のシャーシを流用し，その上に最新のFCSと連装の機関砲をのせて作られたもの。水冷12気筒エンジンで750馬力を出す。頼もしい車体です。砲塔部には火器関係の装置が全て収まっているので，頭でっかちです。

■M548　ホーク



アメリカの対空ミサイルランチャー車輌。対空への間接攻撃が出きることが最大の魅力です。しかし防衛能力を持たないので，攻撃されるとあっさりやられます。速度が遅いので，移動の際は敵の地上部隊に追いつかれる位置へ行かないように気を配りましょう。

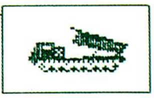
この車輌は，MS48装軌輸送車というのに，ホークミサイルランチャーを装備したもので，そのためホークミサイルに機動性がそなわったのです。ホークは，セミアクティブホーミングです。

■M901TOW

TOWと言ったら対戦車！ヒュイコブラと同じミサイルを乗せた対戦車車輌。防御力がほとんどないので，攻撃ヘリなどには，すぐやられます。ただ戦車に対しては，やはり大きな威力を示します。

TOWは有線による誘導なので，自ずと最大射程が短くなりますが，この方法だとECM（電子対策）が効かないので確実に目標に当ります。しかし敵との距離も近くなってしまうので，対地武装車輌と組ませての行動になるでしょう。

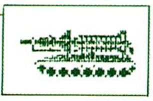
■MLRS



自走台車付多速装ロケットランチャー。御存知の通り，ミサイルやカノン砲より命中率は下ります。が，カノン砲より長い射程を持ちます。はずれて味方部隊のヘックスに落ちると，ドツボです。

近年になり戦闘というものが速攻性を主眼においてきたので，一時見放されていたロケット砲が再使用されてきた訳です。命中率が低いことで，地域制圧ができますが，ゲーム中ではあまり意味をなしません。

■SA－4　ガネフ



対空間接攻撃ができるソビエトのミサイルランチャー。驚くべき長射程で，ゲーム中でも最大7ヘックスの射程を持ちます。但し2発しか装備できません。防御力も他のミサイルランチャー同様，低い値です。ミサイルが高性能な分，価格は高めです。

ＳＡ２ガイドラインの一つ下の機種で，ＳＡ２を小型化して機動性を持たせた設計です。普通，実戦の時は，レーダー車とペアで行動します。

■SA－6　ゲインフル

これもソビエトの対空ミサイルランチャー。例の如く防御力が低く少々速度が遅めです。間接攻撃可能なミサイルを3機積めますが，車体の航続距離は長くありません。射程もＳＡ４よりやや短めです。河は渡れます。

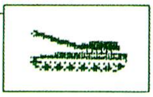
ＳＡ６はＳＡ４より低空を飛ぶ航空機を撃墜するために開発されました。通常，ＺＳＵ23－４と組んで行動し，超低空でＳＡ６を避けてきた航空機をＺＳＵ23－４が撃墜するといったようになっています。

■SA－8　ゲッコー

ＳＡ４，ＳＡ６と並んで対空ミサイルランチャーですが短距離用。車輪での走行なので速度は速く，航続距離も割と長めです。ただ，やはり防衛用の火器がないので，防御力は極端に低いのが玉にキズでしょう。

ＳＡ８は，ＳＡ６に不足している近距離防衛的役割を増強する意味で作られました。そのためには機動力は欠かせないので車輪による走行方式を取りました。ＳＡ６同様，河を渡ることができます。

■SAU－122



ソビエトの自走砲。攻撃力，防御力の面で多少劣ります。しかし射程距離が同じで，渡河もでき，その上コスト安なので，使い易い兵器ではあります。

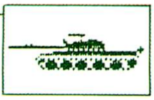
この自走砲は，西側の物と比べると少し小ぶりの車体でサバイバビリティーの向上や空輸のし易さなどを狙ったものです。122㎜砲は自走砲としては，やや小さめですがM109と同様，多種類の弾が打ち出せます。自走砲としては，キューポラもなしに渡河できます。

■T－55

Ｔ－62の前のソビエト主力戦車。航続距離は他の戦車と同程度。速度，火力においてやや不満がありますが，コスト安も手伝って，序盤では十分役立ちます。特徴のない車輛の扱いは，へんにむずかしい所があります。

このＴ－55は，Ｔ－62のベースになった車輛であります。一応まとまった性能の車体ではありましたが，急激な高性能化の波にはついて行けず，Ｔ－62に取って変わられることになったようです。

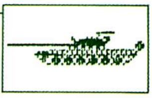
■T－62



西側の戦車の性能向上に合わせて，Ｔ－54／55の代替車輛として作られた戦車です。少々旧型の部類に入るので，色々な面で性能が落ちます。現在の戦車の中ではパワー不足であることを否めない所がありますが，世界初の滑腔砲装備車であることは，賞賛に値するでしょう。

ユニットとしては，やはり新型の総合的戦闘力に圧倒されている所もありますが，そこそこの性能とコスト面での有利さを無駄にせず，うまく使いましょう。

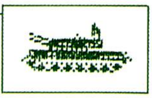
■T－72



ソビエトの現在の主力戦車です。対装甲などには，やはり戦車の強みを見せます。速度も戦車としては速く，航続距離も長い方です。ただ，やはり高価です。

Ｔ－62の欠点を補ない，さらに最新の装備を上乗せした設計となっています。主砲の125㎜滑腔砲は，写真など見ると，とてつもなく大きく見えます。車体には，オプションが装着可能で，各戦場に合わせた地雷除去装置などのパーツが付けられます。

■ZSU23－4　シルカ



ＺＳＵはロシア語のZenitnaya Samokhudnaya Ustanovka 高射自走砲を表し23は口径，４は砲の数を表してます。ＺＳＵ23－４もゲパルトが登場するまでは最も強力な対空車輛でした。ＦＣＳのコンピュータは，目標の発見から射撃を20～30秒で済ませ，シルカの前をこれ以上飛ぶことは致命的結果を招くでしょう。

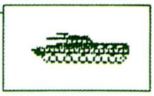
性能が，ゲパルトやヨークより少々落ちますが，価格は安くてよいでしょう。

■BRDM－2

エンジン出力の向上，不整地での強力な走行性などの点をＢＴＲ－40より改造。高速かつ長い航続距離，強力な火器類をもち，最前線，又はその後方を守るのに，コスト安の面からも有効でしょう。河，渡れます。

実車に装備できる対戦車ミサイルはＡＴ－３サガーとＡＴ－５スパンドレルの２種で，ＡＴ－５の方は，アメリカのＴＯＷミサイルと同様の誘導方式を取っていますが，ＡＴ－５の方が若干射程が長いようです。

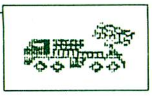
■BMP－1



ソビエトの戦闘兵車。ＢＲＤＭ程ではありませんが，速度はずい分出ます。中型砲を装備し，自衛には充分な攻撃力を持っています。これもまた，河を渡ることができる車輛です。やはり兵員を安全に運ぶのに適しています。

この車輛は兵員の輸送だけでなく，兵を降ろした後に支援できるよう中型火器を備えたものです。その装備の内容は，73㎜滑腔砲が１，ＡＴ－３サガーが１と言った所です。ただこの車輛は装甲がとても貧弱で，戦車の砲戦などにはなすすべもありません。

■BM—21



ソビエトのロケットランチャー。やはり西側の物と比べると，攻撃の面で落ちますが，航続距離の長さと価格の安さで，実用価値を出しています。

ソビエトでは，このような多連装ロケットランチャーはカーチューシャと初めのうち呼ばれていたそうです。短時間で多大な損害を与え，すぐにトンズラすることができる機動性は，重宝するようです。

■74式

日本の主力戦車，特に秀い出た部分はありませんが，極端に悪い部分もなく，安定した普通の戦車です。ただ，航続距離が短かいのが，若干気になりますが，都市防衛などに使用すればよいでしょう。

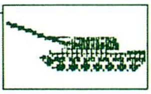
実車のサスペンションは，実にうまい仕組になっており，油圧式でダンパー内の圧力を変えられるもので，車高が自由に変えられます（それも，前後左右独立で！）。よって凸凹の地形でも，砲塔を水平に保つことができます。

■75式130M

日本の多連装ロケットランチャー。前述のＭＬＲＳより若干性能が低いです。しかし，気安め程度のマシンガンが付いているので，ささやかですが防衛力がＭＬＲＳより高くなっています。

今でこそ常識のようになっていますが，このロケット砲が開発された当時は，ロケット砲の台車を無限軌動車輛にすることはなく，不整地速行に適していましたが，高価になる原因でもありました。この車輛は，通常，風力測定車と供に行動します。

■SP—70



トーネード同様，イギリス，西ドイツ，イタリアの共同開発による自走砲。やはり長距離の射程を持ち，間接攻撃が可能です。M109とほぼ同じ性能です。防衛力は低いです。

この車体は，すでにある技術の活用し，コストダウンを図っています。基本的な車体及び車体内装置，エンジンは（レオパルドシリーズから流用し改良済）しています。ＮＡＴＯでは，量産の計画があるそうです。

■メルカバ

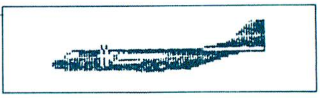
イスラエル初の，自国内開発の戦車です。このユニットは戦車ながら兵員の輸送が可能で，攻撃ヘリのように極端に戦車に強いものでなければ，これも兵員を安全に運ぶには，役に立つでしょう。

実車は，変わった車体構造をしており，エンジンを含む動力が，車体前部に設置してあることです。150㎜の前面装甲の裏に燃料スペースもあり，貫通した弾の威力を，思いきり落とし，さらに前部にあるエンジンで食い止めるわけです。乗員を守る配慮がうかがえます。

航空兵器

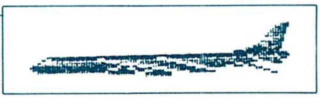
空を飛びまわる兵器です。全体的に高価なものばかりですが，かかった資金分の活躍はしてくれるハズです。

▲輸送機



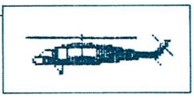
陸上部隊を空輸することができます。全く武装をもっていないので，運用にはキビしいものがありますが，離島に陸上部隊を送り込み〝不沈空母作戦〟をおこなうのには必要不可決です。

▲補給機



ヘリニプター以外の航空ユニットに空中給油をおこなうことができます。この補給機のおかげで，航空機の航続距離をのばすことができます。武装をなにも持っていないので，護衛をおこたらないようにしましょう。

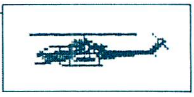
▲UH—60　ブラックホーク
（8ビット版ではイロコイス）



火器の威力が非常に乏しいのはいただけませんが，地形に左右されず，空港なしでも離着陸できる機動力で，素速い兵員輸送には大変役に立つでしょう。安価なので，序盤で作っておいて，輸送や補給に使い終ったら，囮として使うのもいいでしょう。

実機は，ヘリコプターとしては画期的なコクピットで，垂直と水平の状況（障害物，対空火器などに対する警告）を示すＣＲＴが組みこまれていて，サバイバビリティーの増大に，一役買っています。兵員輸送できます。

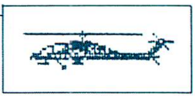
▲AH—1S　ヒュイコブラ



対地攻撃には強大な威力を示す攻撃ヘリコプター。ＴＯＷミサイルを4基搭載しているので戦車や，単なる装甲車には多大な損害を与えることができ，ゲパルトやローランドⅡと言ったような対空車輛にもとりあえず攻撃できますが，逆に落とされることの方が多いでしょう。また，他の般空ユニットに対しても非常に無力です。

実機に搭載されているＴＯＷは，有線誘導式なので，命中するまで操作していなければならないので，その間に落とされたということが少なくないそうです。

▲AH—64　アパッチ



アメリカの最新攻撃ヘリコプター。ＴＯＷの上級バージョン〝ヘルファイア〟対戦車ミサイル（完全ホーミング）を大量に搭載が可能で，戦車や装甲車にとっては，ヒュイコブラ以上の脅威となりえます。ヒュイコブラの欠点であった対空火器に対する機体装甲の弱さも大きく改善されています。

戦車，装甲車に，攻撃ヘリの名に洩れず大きな損害を与えます。補給部隊からの補給も受けられます。値段は高めです。

▲FRS1　シーハリアー

スピード・航続距離がありまり大きくはないが，持ち前の垂直離着陸機能による機動力で，他の戦闘機（フォージャーを除く）には真似できない，補給車からの弾薬・燃料の補給を受けることができます。攻撃力が割と低いので，自機より弾薬の搭載量が多い敵に出くわすと，不利な面が大きいでしょう。

実機は，英ホーカー社製。世界初の実用VTOL (Vertical Takeoff　and Landing）機です。

▲F—14　トムキャット

米海軍最強の戦闘機。パワーアップセットでは，DOGFIGHTと張り合える唯一の航空ユニットでしょう。多量の燃料と弾薬が積め，数回に渡る迎撃活動を行うことができます。べらぼうに値段が高いのが難点です。

実機は，コンピュータ制御の可変後退翼機で，高速飛行時と低速飛行時の性能の両立を考えたものであり，この機構のおかげで空戦能力が（エンジンが非力にもかかわらず）非常に良いものとなっています。

▲F—15　イーグル

知らぬ人はまずいない現代最強のスーパーファイターです。戦闘機の中では最高の防御能力を持ち，弾薬等も多量に装備できます。高性能を反映して高価です。

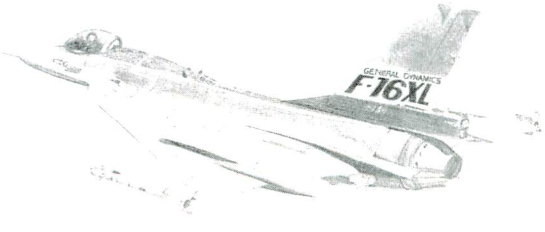
マクダネルダグラス社製の機体は，米空軍がF－4にかわる全天候型制空戦闘機の開発提案要求を出した（1968年9月）のに応えて開発したもので，優れた機動性，長距離フェリー能力，ワンマンコントロール，高整備性，高信頼性，強力なレーダー火器管制装置などのすべての条件を満たしています。

▲F—16C

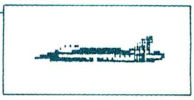
ファイテングファルコン

同機は，高速かつ戦闘行動半径（航続距離）が広く，また航空ユニットに対して非常に強力な戦闘能力を有しているので，敵の航空ユニットにとって，大きな脅威となるはずでしょう。しかしその高い性能に比例して，値段も少しばかり高くなります。AAMしか搭載していないので，自ずと対地攻撃などは手薄になります。

実在機は，ジェネラルダイナミクス社製で，ブレンデッドウイングボディの美しい機体で，フライバイワイアなるコンピュータ制御の操舵システムを採用しています。



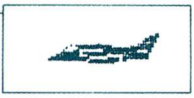
▲F／A—18　ホーネット



F／Aからもわかるように，戦闘機としても攻撃機としても（大戦略の中では攻撃機扱いになっていますが。）使用できる機体です。攻撃機としては，かなり高レベルな防御力を持っていて，兵装も十分搭載できる，高性能な機体です。値段もそれなりに高価です。

この機体は，研究開発機YF－17（YF－16は現在のF－16の原形）が改良されて実用機に至ったものです。速度はそこそこですが機動力が高いです。

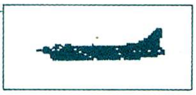
▲A—4　スカイホーク



米海軍の攻撃機。対地攻撃能力は並ですが，その割に，高い空戦能力を持っているので，戦闘機に出くわすことがあっても，そんなにポカポカ落とされることはないでしょう。価格は安いです。

実機は，色々な面で優秀であり，その小型な機体には似合わないほどの運動性，爆弾搭載能力，航続距離を誇り，それ故に，25年もの間，生産され続けたのでしょう。また，メンテナンスフリーが多い点も魅力の一つです。

▲A—7　コルセアII



A－10程ではありませんが，この機も地上ユニットに対して，かなり大きな攻撃力を持っています。あと，貧弱ではありますが，対空戦闘能力があるので，戦闘機ユニットと出くわした時の生存率もA－10よりは高いでしょう。燃料が多く搭載できるので，少々の遠出はすることができます。安価なので，序盤での活躍が期待できます。

機体は，ボート社製。

▲A—10　サンダーボルトII

非常に大きい弾薬搭載能力をもっており，1度補給をすますと何回も攻撃を仕掛けることが出来ます。但し，その大きな攻撃能力も地上ユニットに対して，と限られていて，できれば戦闘機とは，お会いしたくないものです。難点は前述の航空ユニットへの弱さ，及び速度・燃料積載量の小さいことです。しかし，山岳・砂漠での機動力は，地上部隊の及ぶ所ではありません。値段は少々高めです。

機体は，フェアチャイルド・リパブリック社製。

▲Mi—8　ヒップ

ソビエトのヘリコプターは大型機が多く，このMi－8ヒップも例に洩れず，大きな機体です。ペイロードはUH－60ブラックホークの2倍以上あり，兵員だけでなく，割と強力な兵器も運ぶことができるそうです。機体側面には，対戦車ミサイルなどの火器が装着できます。

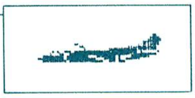
ユニットの方も兵員の輸送が可能で，UH－60より火力が大きいので，たのもしい輸送ヘリです。

▲Mi—24　ハインド

まず最初に挙げられる特徴は，戦闘ヘリにもかかわらず，兵員の輸送ができることです。その上火器もヒュイコブラ程度の物を持っているので，安全かつ地理条件にかかわらず，さらに高速で，と三拍子揃った，多目的ヘリです。

実機は，とても大型の機で一見しただけでは「汎用ヘリじゃないか？」と思うほど攻撃ヘリとしては大きいです。装甲が非常に強く，小火器はまるで通用しません。ゲパルトの射程より長いミサイルを装備しているので地上部隊にとっては，つらい所でしょう。

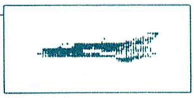
▲Yak-38　フォージャー



東側の垂直離陸機。ハリアー同様，補給部隊からの補給が受けられるので，やはり空港の少ないアップでの活躍が期待されます。ただ，ハリアーと比べると弾薬搭載能力や防衛力の面で劣る部分が多いので，運用のテクニックがなかなか要求されるでしょう。

離着陸方式には，リフトジェットが用いられていて，機体重量が重いので，総合的な攻撃力や機動性というものは低いです。

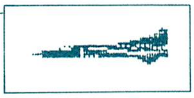
▲MiG—21　フィッシュベット



これといった特徴はとくに見受けられない東側陣営の戦闘機。航続距離は普通で弾薬も特に多く搭載できるわけでもありません。それを露骨に反映するかの様に，戦闘機の中では一番安価です。

実機は，要撃任務を中心に設計されたもので，速度，上昇力の点を重視したために武装などが簡単略化されされたようです。現在では，電子装備も本格化し第一線でも使用されているようです。

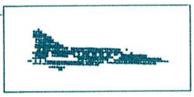
▲MiG—23　フロッガーB



移動力は戦闘機としては普通ですが，燃料が少々心もとない様な気がします。しかし全体的バランスが整っていて，また価格が割と安いことから，航空戦の主力になるでしょう。

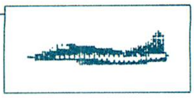
実機23は21とちがい，攻撃機としても使えるようにしてあり，F－14と同じく可変後退翼を導入しています。ただこちらのは，マニュアル制御のみしかありません。開発には相当時間がかかったようです。

▲MiG—25　フォックスバット



ソビエトの高々度高速迎撃機。パワーアップセットでは最高速度を持っています。その特徴のおかげで，DOGFIGHT並みの防衛力を有しています。但し対地能力が皆無なので，いくら防衛能力が高いといっても，ゲパルトやローランド２などの対空車輌とは顔を合わせたくないものです。トムキャットもド肝を抜かれる超高値なので，初期導入は無理があります。

▲MiG—29　ファルクラム



ソビエトの最新鋭機。攻撃力，防衛力ともにF－14に引けを取らない性能です。しかし，西側航空ユニットの欠点ともいうべき特徴，航続距離が短い（極端に短い訳ではない）ということを，しっかり受けついでしまっているが憂慮されます。

実機のフォルムは，主観的な意見からすると，F－16とF－15を足して２で割ったような気がします。火器管制装置も充実し，低空目標の撃墜も容易になったようです。

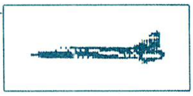
▲MiG—31　フォックスハウンド

大戦略IIの中では最も速度が速い戦闘機。その速度と遠距離発射可能なミサイルを搭載していることで，敵の航空ユニットを圧倒します。要撃任務もそつなくこなすでしょう。値段は割と高めです。

高速で高々度を侵入する爆撃機の要撃が目的だったMiG－25が，戦略構造の変化で低空性能が要求され，そのため代替機的ものとしてMiG－31が設計されました。低空での運動性，高速性が良くなっています。

そういえば映画の「ファイヤーフォックス」は確かMiG31という設定でした。

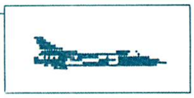
▲Su—17　フィッターC／D



翼の中ほどから折れる変わった可変後退翼を持ったフィッターは，Ｓｕ－７フィッターＡの発展形の爆撃機で，兵装の搭載能力や低空での高速性能などでの向上が見られます。固定武装には30㎜の機関砲を装備。近ごろでは，大きな弾薬搭載能力を船艦攻撃に使用しています。

ユニットとしては，なんら特徴のないものですが，値段が安いので，やはり序盤向きでしょう。航続距離は，やや短かく思われます。

▲Su—19



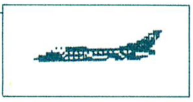
Su（スホーイ）の型番がついているが，ＤＯＧＦＩＧＨＴ同様に架空のもの。Ａ－10並みの火力を持ち，速度は戦闘機並みと強力ですが，航続距離に多少問題を感じます。とりあえず攻撃機の中ではピカーの性能だとは思いますが，足の短かい点をどう処理するかによっては，全く役に立たない可能性もあるので，そこらへんは，あなたの手腕が問われる所でしょう。値段はやや高め。

▲Su—24　フェンサー

Su－17同様，可変後退翼機。米ジェネラルダイナミクス社のF－111に見た感じがよく似ていますが，F－111よりやや小さな機体です。主に，敵の最前線の裏に回って補給部隊，都市，空港，などの重要地点を狙う戦術的要素の強い機です。

ユニットの方も，オプションのドロップタンクで長距離ミッションをこなすことができます。

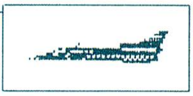
▲トーネード



イギリス，西ドイツ，イタリアの共同開発多目的戦闘機。実在機は，攻撃型IDS，防空（戦闘）型，電子戦攻撃偵察ECRと分類されており，マルチに使えるように設計されています。これもまたF－14同様，可変後退翼を使用していますが，コンピュータによるオートコントロールではありません。

ユニットとしては，戦闘，攻撃も難なくこなしますが，要撃中心に使うのがいいでしょう。

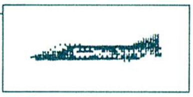
▲クフィル



イスラエルIAI社製の機体。特にずば抜けた性能はない。価格が割と安い所で，ほどほどの能力なので使いやすいでしょう。

この機はフランス，ダッソ社のミラージュ5Jをベースに開発（実際はコピー）され，初めのうちはネシェルと呼ばれていました。これを強力アメリカのJ79エンジンに換装レクフィルC1が出来ました。ミラージュとの外見の違いは，機首のストレーキ，エアインテーク横のカナード，機体が太い点などです。

▲F－1



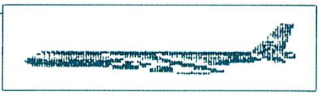
言わずと知れた，三菱製国産機。特にひい出た性能はありませんが，とりあえずはバランスが取れ，安定した仕上りの機体となっています。防衛力は攻撃機としては，中程度です。火器は，それほど多く搭載できません。

実機は，初の国産戦闘機ですが，なにしろ我が国は戦闘機作成に対しての下積みがないために，飛び抜けた性能もなく，確実な所だけを狙って作られています。空対艦ミサイルが装備できる所など，日本の地理的事情を反映しています。

▲DOGFIGHT

パワーアップセットのみに登場する架空の戦闘機。他の航空ユニットに比べると，すば抜けた燃料搭載能力と防衛能力（回避能力？）を持つ最強の戦闘機。あまりにも馬鹿な使い方をしない限り，まず全滅することはないでしょう。対地攻撃力は皆無に等しいが，その防衛能力でカバーしています。要するに，対地攻撃の弱点を除けば，対空砲・ミサイルでめちゃめちゃにやられることもないので，敵の防衛ラインの突破に使えます。ターンごとに作れたり作れなかったりするので，気をつけましょう。

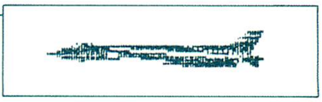
▲B－52ストラトフォートレス戦略爆撃機



B－52はアメリカ製の大型戦略爆撃機で，1950年以来，30年以上たった今でも，米軍の主力戦略爆撃機として活躍しています。大陸間弾道弾の登場・発達により，一時期存在価値が低下し，引退するかと思われましたが，その並外れた弾薬搭載能力や，巡航ミサイルの母機としての用途が再認識されたりなど，現在に至るまで主力であることに変わりありません。

ゲームの中でも，弾薬の搭載量の多さに特長があります。

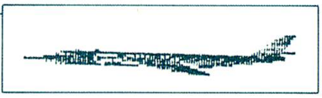
▲バルカンB2戦略爆撃機



イギリスは第二次大戦後，核兵器の製造に成功しましたが，その核兵器を運ぶ手段としてビクター，バリアント，バルカンの3機種の戦略爆撃機を開発しました。

戦略核攻撃の主役が大陸間弾道弾に移り，ビクター，バリアントの2機種は本来とは別の用途（たとえば補給機としてなど）に使われるなどして，爆撃機としては配備されなくなりましたが，バルカンだけは別で，フォークランド紛争の際も使用されました。ゲームの中では対空兵器を積んでいないので，そのあたりを注意しないとハマります。

▲M－4バイソン戦略爆撃機

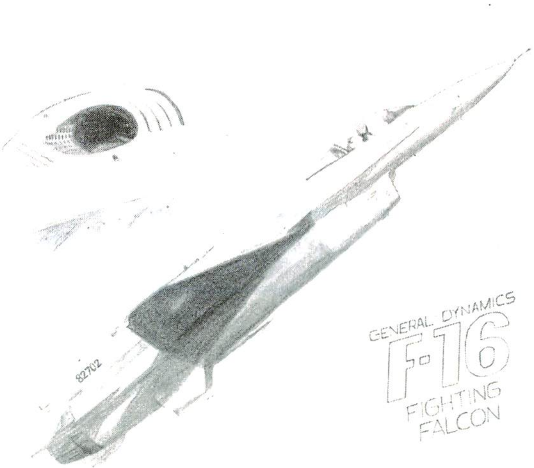


M－4バイソンは，バルカンやB－52と同じく，核爆弾の運搬手段として開発されたソ連製大型爆撃機です。大戦略IIに登場する他の2機の爆撃機と同じように，大陸間弾道弾に主役の座をうばわれましたが，現在もある程度実戦配備されているようです。外見的には，主翼のつけ根に4機のジェットエンジンを配置してあり，独特のデザインとなっています。

ゲームの中では，B－52に比べ爆弾の搭載量は少な目に設定されていますが，その分，価格が安くなっています。

▲AGM－86B

これは，コピー防止のために用意されたユニットで，コピーされた大戦略をプレイすると，10ターンを過ぎると勝手に生産，発射され，首都付近で爆発する，とんでもないクルージングミサイルです。脅威的な航続距離を持ち，まず届かない場所がなく，核弾頭装備で，爆心より最大8ヘックスまでを荒野と化し（但し山岳，川，海，首都は除く），ヘリ，地上部隊は全て無に帰します。しかし対空装備のある航空機で落とすことができます。コンピューターソフトの発展のためにも，コピーはやめましょ♥。



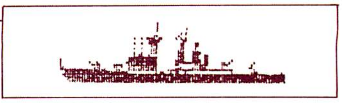
艦船兵器

海の上をゆく兵器であります。大戦略IIだけに登場します。護衛艦がメチャクチャ強力。

●ヘリ空母

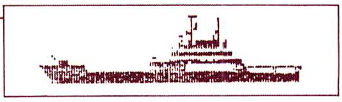
ヒューイコブラなどのヘリコプターや，フォージャーハリアーといったＶＴＯＬ機を搭載できます。空港が少ないマップなどでは空港の変わりなどとして使え，なかなか重宝します。

●護衛艦



他の艦船を護衛をするのが任務ということになっているけど，強力な対空及び対艦ミサイルを積んでいるので，様々な使い方ができます。かなりの戦力になるので，なるべくたくさん生産しておいて損はないでしょう。

●揚陸艦



兵員や地上部隊を輸送することができます。艦船のなかで，いちばん手軽に生産できます。射程が１しかありませんがなかなか強力な対地攻撃用の砲と，対空用のＳＡＭミサイルを搭載しています。

おまけ

――大戦略の輝かしき未来と発展について――

僕のシャープ・ペンがもたもた，もたもたと原稿用紙の上をはいずりまわっているあいだに，大戦略マップコレクションなるものが発売されてしまいました。その名のとおり，マップデータ集で，98版と，Ｘ１／88共用の２本が発売されています。両方とも限定発売で，5,000本ずつ，合わせて10,000本しか発売されません（もうすでに売り切れてしまったとのこと）。

●マップ数

●Ｘ１／88版マップコレクション

16枚

●98版マップコレクション

「現代大戦略」

……………15枚

「現代大戦略」＋「大戦略パワーアップセット」

……………15枚

「大戦略II」

……………15枚

Ｘ１／88版は全て，98版は７／９がユーザーからの公募したものです。あ，そうそう，おまけとして「大戦略オリジナル・カレンダーカード（1988年）」がついて来ます。特製なので他で手に入らないそうです。

どのマップも，応募した人の大戦略に対する思い入れが感じられ，すぐにでもプレイしたくなるようなマップばかりです。

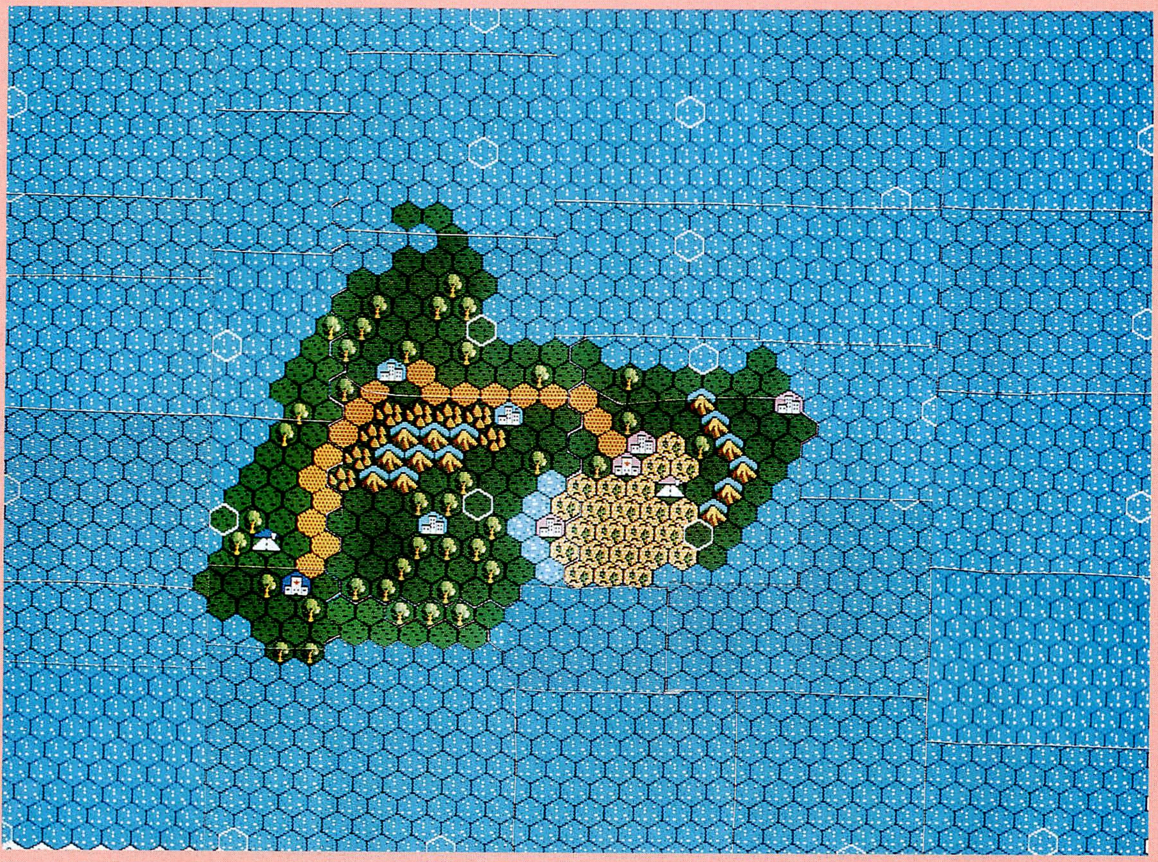
Ｘ１／88版には，今までプレイすることのできなかったＰＣ－8801／mkII及びＰＣ－88VAでも，大戦略が走るようにできるプログラムが添付されています。大戦略シリーズの魅力におぼれ，ハマッていく人が一段と増殖しそうな気配です。

それともう一つ，大戦略II用のユニット・エディタとマップ・エディタが発売されるそうです。マップエディタの方は，II以外の大戦略にはついているので説明する必要はないと思いますが，注目すべきなのはユニット・エディタです。IIで使えるユニットを，シルエットから，各種攻撃率にいたるまで自作できるようになるそうです。これを使えば大戦略IIに，ブルー・サンダーや，エアー・ウルフ，ファイヤー・フォックス，あげくの果てにゴジラまでも登場させることが可能になったわけです。いやあ，楽しみ，楽しみ。

マップの解説

大戦略の面白さは，何といっても生産から戦闘，敵国占領に至るまで自分で戦略をたて勝利を得るところにあります。プレイする人の個性によって，部隊の動きし方や戦い方は様々に変化するはずですし，どういう戦い方が正しいなどということは絶対にいえません。その戦いに勝ったからといって，そのときに使った作戦が完璧だったかどうかはわかりません。運が良くて勝てただけかもしれないし，ほかにもっと圧倒的な勝利を得られる作戦があるかも知れないワケです。

８ビット版大戦略，現代大戦略，大戦略パワーアップセット，大戦略IIの順にそれぞれ全部のマップの全体写真と解説（大戦略パワーアップセットのマップの半分以上がページの都合上ＤＡＴＡのみとなっています）をのせておきます。作戦をたてる参考にしてください。あくまで参考にです。



Small island

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数,
  - ・青　都市　0　空港　1
  - ・赤　都市　3　空港　1
- 中立都市及び中立空港
  - ・中立都市　3　中立空港　0

★マップの景観およびポイント

名前の通り，海に浮かぶ小島とでもいったところ。けっこう小さなマップです。

赤軍と青軍の間に南北に川が流れています。川の東側には砂漠が広がり，砂漠の北側に赤軍の首都が位置しています。青軍の首都は，島の北西にあり，島をぐるっとまわっている，1本の道路で二つの首都は結ばれています。

中立都市は，二つの首都を結ぶ道路沿いにポツンポツンと二つ。あと一つは首都間の直線距離のちょうど中間あたりの場所にあります。

次に，このマップのポイントです。

とにかくせまいマップなので，移動力の大きい装甲車や輸送部隊を多用して，両軍ともに，速攻，速攻できますしょう。

中立都市を占領したからといってうかうかしていると，すぐに反撃の部隊がきて奪い返されないともかぎりません。きちんと防衛することも忘れずに。

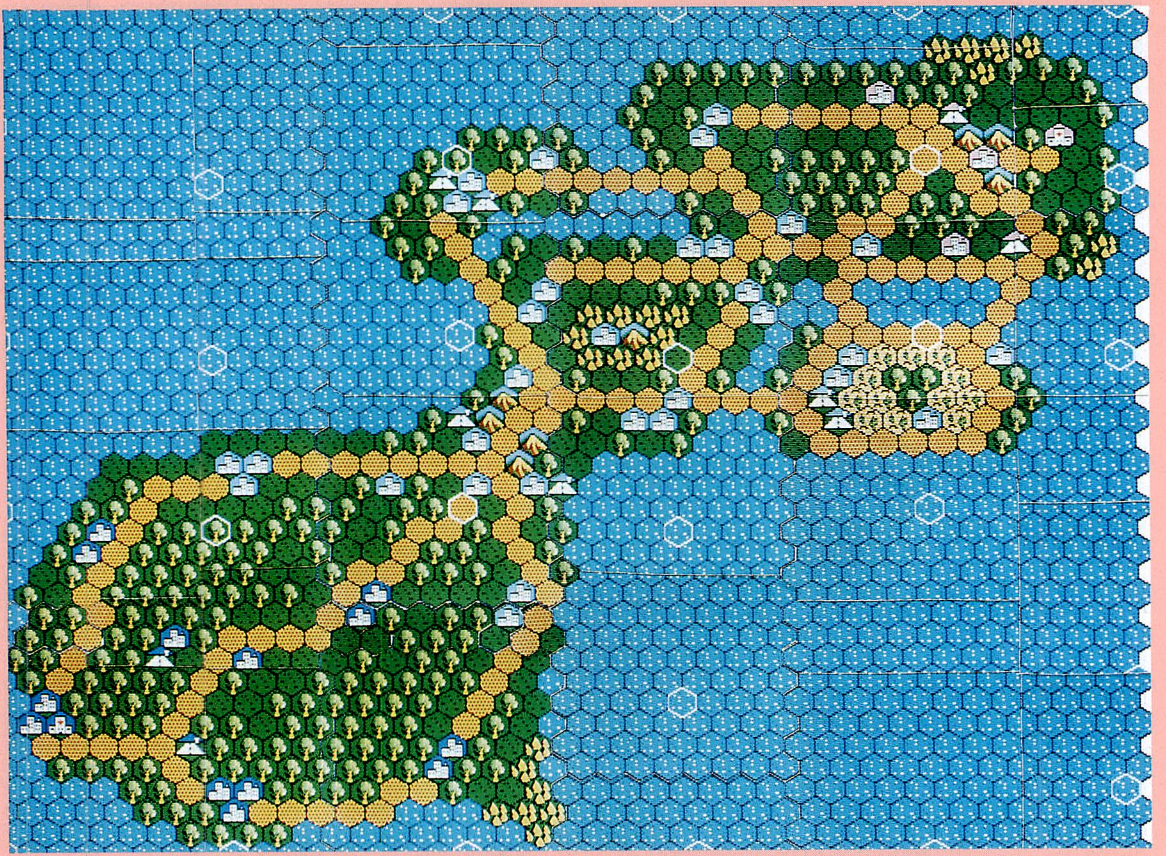
敵との遭遇が早い分，結果がでるのも早いと思います。初心者は，このマップでじっくり練習をつむことをお勧めします。ここで，敵首都の攻略法などの基礎を学びましょう。

★青軍のコツ

DATAのところを見てもらえばわかると思いますが，赤軍に比べ，財源がかなりキビシい。なんとしても中立都市を手に入れたいものです。首都をまっすぐ北上したところにある都市と，赤軍との中間にある都市，この二つが最初のねらい目です。一刻も早く兵員を送り込みましょう。装甲車などの援護も忘れないように。装甲車は渡河もできるので，敵首都に攻め込むときにも便利です。

★赤軍のコツ

赤軍は最初から都市を三つも持っているので，財政的に有利な立場にあります。これを利用して，物量作戦でいきましょう。レオパルドなどの高価な武器などを使い，中立都市を手に入れて，青軍の息の根を完全に止めてみるのも面白いかも知れません。



Island campaign

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市 13　空港 2
  - ・赤　都市 3　空港 2
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市 31　中立空港 6

★マップの景観およびポイント

このマップも，島で構成されています。一つの大きな島のまわりに，二つの小さな島が浮かび，それらは橋で結ばれています。全体的に中立都市が散らばっていて，数も多いので，物量作戦になることでしょう。特に島の中央部にある空港を拠点として，航空部隊が活躍します。また，島の中央部は細くくびれているうえに，中立都市もいくつかあるので，この辺を制した国が勝利を得るといっても過言ではないと思います。中央部より北側に浮かぶ二つの小島には，空港が二つずつ，都市が双方あわせて7個もあるので，なかなか重要な戦略目標になります。

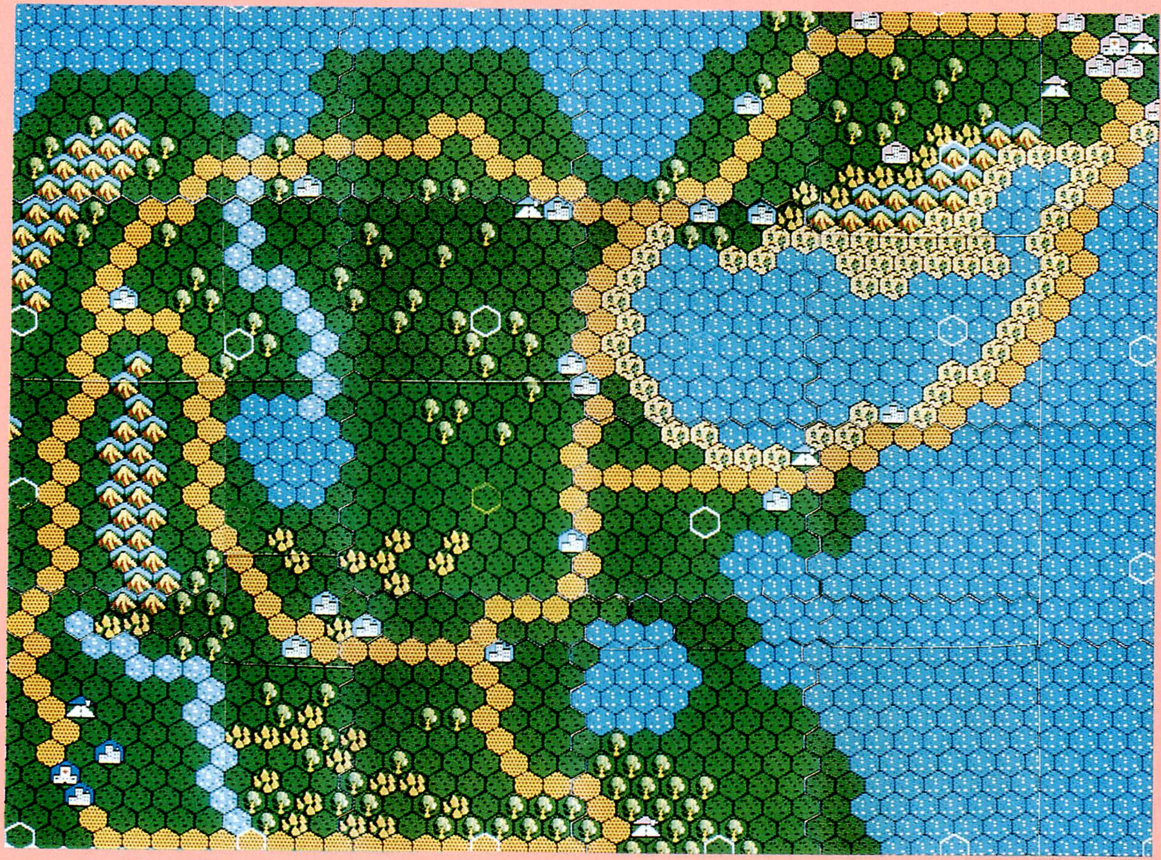
一応は島全体に道が通っているので，地上ユニットでの移動ができますが，道が狭く橋も多いので，部隊が団子状に入り乱れてくると目も当てられません。

★青軍のコツ

所有都市の数が最初から10も差がついているので，楽な戦いです。輸送ヘリを使って，中央部や小島にジャンジャン兵員を送り込み，勢力権を早く確保しましょう。中央部での優勢が決定的なものになってから，南側半分にある中立都市を手に入れていきましょう。このとき，都市の防衛を厳重にしておかないと，取り返しのつかないことになりかねません。中央付近の空港を手に入れたら，A−10などの航空ユニットを使い，敵部隊をせん滅させていきましょう。兵員などを重点的に攻撃していけば，都市を奪回されることもあまりなくなります。あとはそのまま敵を包囲するような形で，赤軍を追いつめていけば勝利を手にすることができるでしょう。

★赤軍のコツ

青が経済的にかなり有利なので，苦しい戦いであるといえます。まず，二つの小島をなんとしても手に入れ，そこを防衛の拠点として相手を押し返していくようにします。中央部から突破されたらひとたまりもないので，中央部にも，対空・対地のユニットを配置し，敵の攻撃にそなえます。中央部の都市を手に入れさえすれば，かなり楽になります。



Load to Victory

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　1
  - ・赤　都市　7　空港　3
- 中立部市及び中立空港数
  - ・中立都市　15　中立空港　2

★マップの景観及びポイント

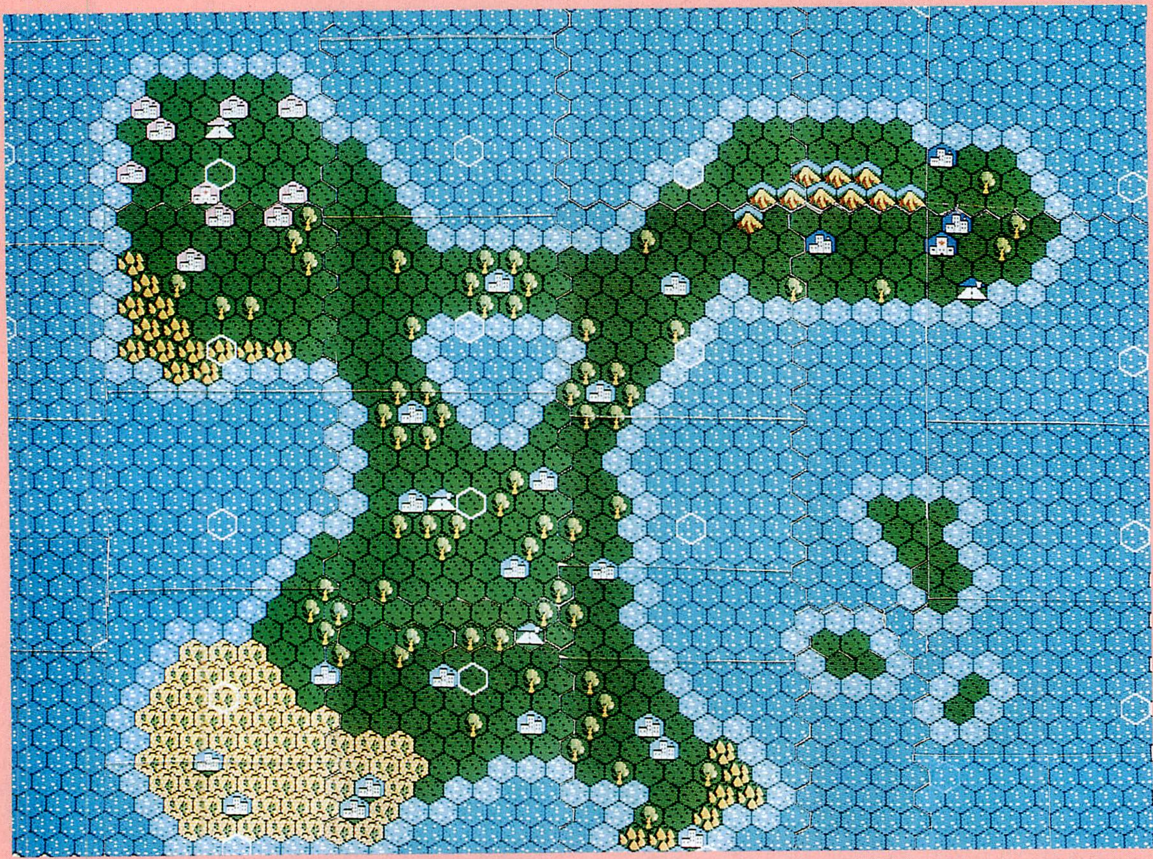
見てもわかると思いますが，このマップの特徴は，川や湖（？）などが入りくんでいたりすることです（まわりは海かな，どこかの半島みたいな気もするけど）。赤国・青国の首都は左下の端（青）と右上の端（赤）と，かなり離れています。が，しかし空港の数があまり多くない（少ないといった方が早いかも知れない）ので，ハリアーなどはＶＴＯＬ機やヘリコプター以外の航空ユニットは，あまり力を発揮することはできません。道がぐるっと外周部にそって敷かれていて，また，中立都市が道沿いにしかないので，補給車や輸送車もけっこう活用することができます（補給車が使えるからＶＴＯＬが使えるんだけど）。とは云っても，このマップはやはり陸上戦が主体となります。青国としては経済的な劣勢を考慮し挽回しながら，また，両国とも陸上戦をいかに有利に展開するかがポイントです。

★青軍のコツ

とりあえず最初の目的としては，軍事予算の不利という問題をなんとかしなくてはなりません。まず中央を横切る様に通っている道路のところにまとまっている，三つの都市を手に入れます。次にその道路と，外周部を環状に敷かれている道路と合流している場所にある都市を手に入れます。具体的には，中央部に兵員を送り込むと同時に，北の方向にも，装甲車などの護衛をつけた輸送車（または輸送ヘリ）を向かわせます。このとき補給車を同行させると，あとあとコブラなどの運用が楽になります。この中央を通る道路を防衛ラインと想定し，これより内側には敵の進入を許さないというつもりで戦いましょう。特に，中央部の三つの都市を奪われたらオシマイです。

★赤軍のコツ

敵の経済基盤は，中央部の三つの都市です。序盤からここに戦力を投入していけば，相手に体勢を整えるスキを与えません。占領さえされなければいいわけですから，移動力のある装甲車やヒューイコブラをどんどん送り込みます（ある程度の犠牲はカクゴの上で）。南にある中立空港を占領できたら，攻撃機を使って敵の東側を固め，北側にも地上部隊を配置し，敵を包囲して（川があるので中央部は突っ切れない）フィニッシュをかけます。



Trine

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　3　空港　1
  - ・赤　都市　9　空港　1
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　18　中立空港　2

★マップの景観及びポイント

Xの文字をかたどったような島が舞台となっています。島には道路が一本もなく，南西の端には砂漠が広がり，中立都市が散らばっています。島の中央部より，北側のところにポッカリと，湖（？）が広がり，見方によれば，三つの島が陸地でつながっているようにも見えます。青国の首都が北東の端，赤国の首都が北西の端と両国の首都とも北にかたよっています。両国の首都を結んだラインよりも南側に中立都市の大半があり，中立都市や中立空港より，敵の首都の方が早く行けるという，少し変わったマップです。道が1本もないので，兵員を輸送するときは輸送トラックを使わない方がいいでしょう。作ってもお金の無駄です。敵の首都へ行くにも，中立都市を占領しに行くにも，幅の狭くなった陸路を通らなければならないので，この陸路が敵を封じ込めるポイントになります。自国の首都に近い2本の陸路を押さえられてしまうと悲惨なことになります。東西を結ぶ陸路をふさがれた場合は，敵の首都に行くのにいったん南の方へまわらなければならないし，その南へまわる方の陸路を押さえられた場合は袋のネズミとなってしまいます。陸路の確保は怠らない様にしましょう。

★青軍のコツ

所有都市の数が，敵の1／3しかなく，かなりキビシいものがあります。青のフェイズから始まるので，これを利用し，なるべく移動力の大きいユニットを生産して敵の進路に配置します。敵の進軍を妨害するためです。敵に都市を占領されないことも大事ですが，一番重要なことは敵を前進させないことです。ＺＯＣを使ってうまく敵を防ぎましょう。また，相手が航空ユニットを使ってきたときは，ローランドよりもゲパルトの方が使えるようです。森がけっこうあるので，そこを拠点とするといいでしょう。敵を押さえている間に，一つでも多く都市を手に入れ，反撃に転じます。

★赤軍のコツ

マップの景観のところで書いたように，陸路を押さえれば相手は身動きがとれなくなります。相手の動きを封じてから都市を占領していきましょう。もう十分だと思ったら少しずつ前進させていけばいいでしょう。

Last War

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　1
  - ・赤　都市　13　空港　3
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　9　中立空港　2

★マップの景観及びポインタ

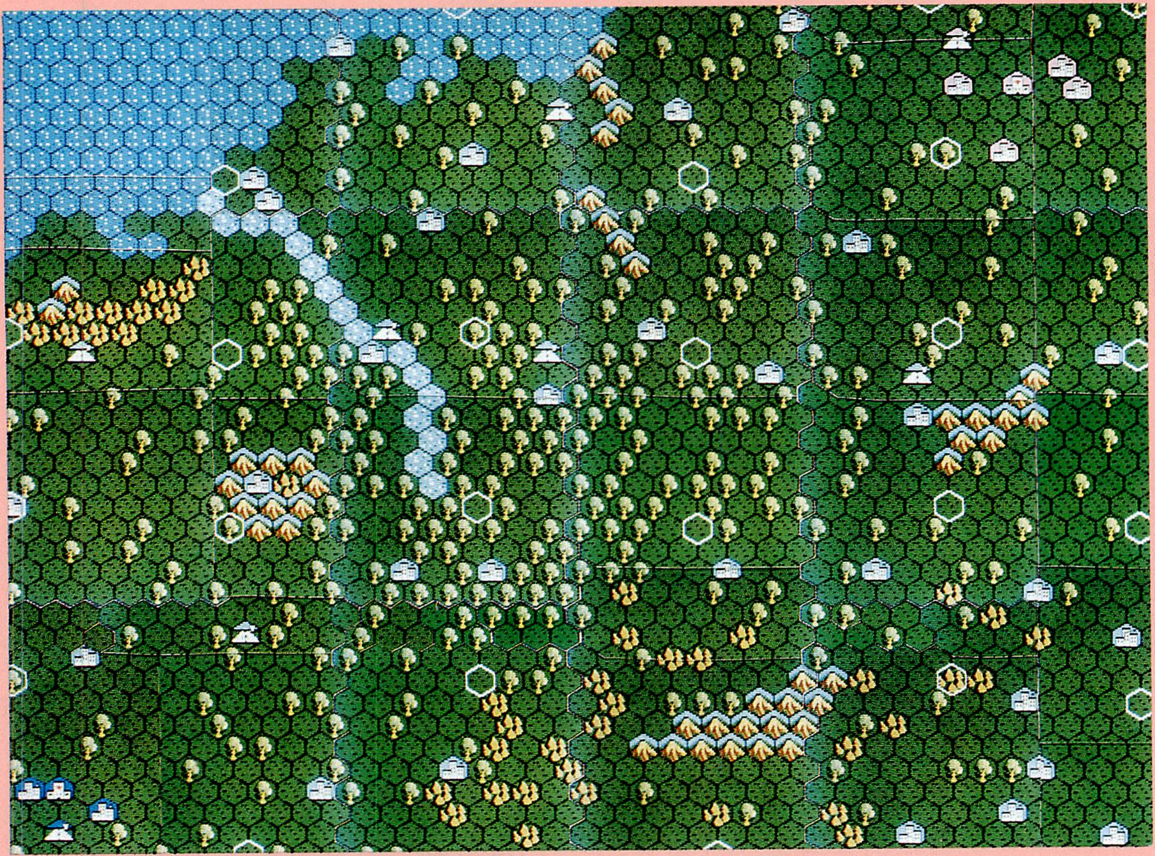
このマップは，北の方に大陸が広がり，その海岸線に接するように一つの島が浮かんでいるというものです。青国の首都は北西の角に位置していて，その南には砂漠が広がっています。青国の首都から延びた道路の一方はその砂漠を横切り，赤軍の首都のある島へと続いています。またもう一方は東の方向へ大きくまわり，山の間をくねくねと通り，これも島へと続いています。この島には三つの空港と13の都市がありますが，全て赤軍のものとなっていて，さながら島全体が要塞のようになっています。DATAとMAPをみればわかるとおり，赤軍がムチャクチャ有利に設定されています。ただ，赤軍の首都が置かれている島と大陸を継いでいるのは，たった3本の橋だけなので，この辺が戦略的なポイントになるでしょう。うまく，この辺を攻めれば青軍にも望みがあるかも知れません。青軍に勝利をもたらすのは，高度な戦略と運，それに赤軍の油断でしょう。このMAPはコンピュータとプレイするより，誰か友達とプレイした方が楽しめると思います。

★青軍のコツ

まず，勝てないでしょう。しかし，絶対ということはあり得ないので，そのわずかな希望をかけて，とりあえず移動力の大きいユニットを生産しましょう。マップの景観で書いた通り，橋が攻略の目標です。運よく橋を先に制圧できたとしたら勝てる可能性はぐんとはね上がります。敵の首都から一番遠い，西の橋が狙い目です。ここが手に入ったら次は真中の橋，その次は島の中央の細くなっているところと要所要所をおさえていきます。島の西側を制圧してしまえば敵の首都は目と鼻の先です。空港もあるので航空ユニットも使えます。実際には自国の防衛もしなければならず，まず勝てないでしょう。

★赤軍のコツ

まず，勝ちです。よっぽど油断しない限り勝てます。島の中央から西にかけての二つの橋を特に注意すれば問題はないと思います。橋より先で防衛ラインをはりましょう。橋そのものを防衛しても意味がありません。あとは金を湯水のように使い，航空部隊を使い捨て感覚で投入して終わりです。



Big Battle

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　1
  - ・赤　都市　4　空港　1
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　30　中立空港　6

★マップの景観及びポイント

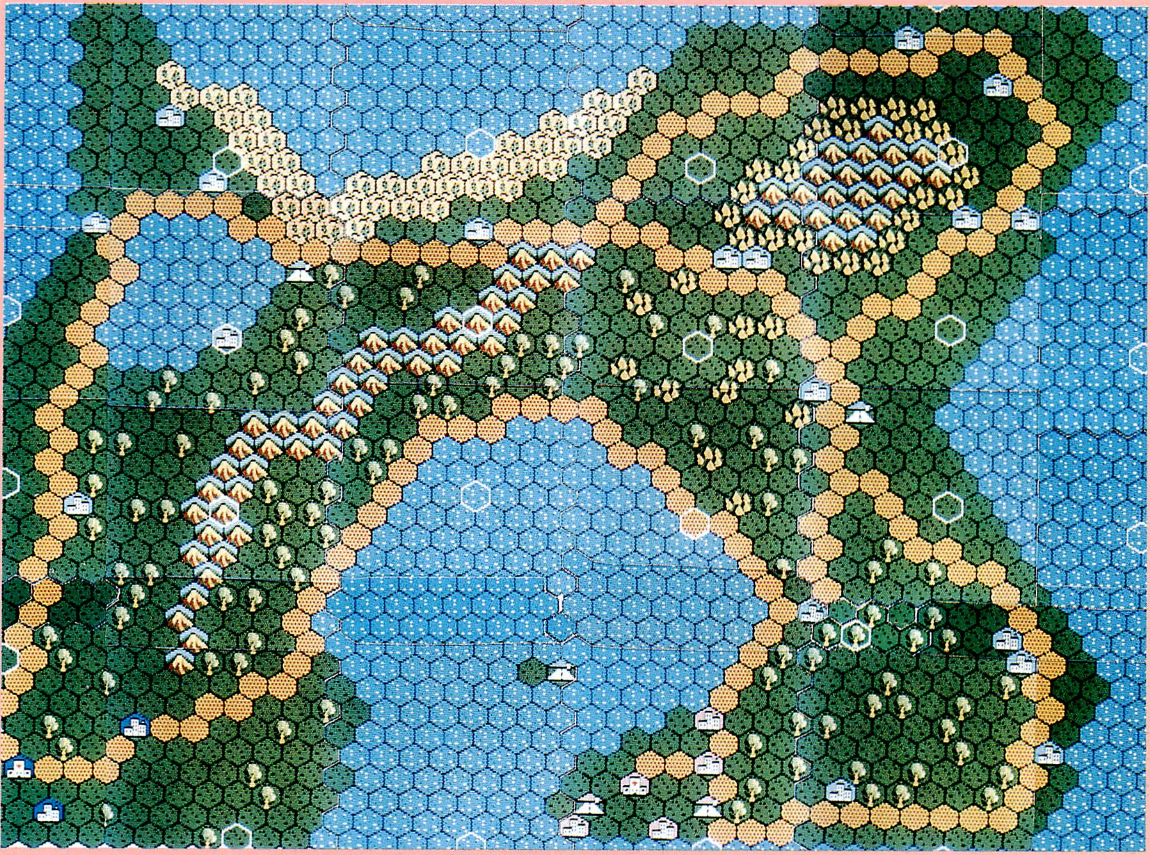
地形的なことを考えなければ，両軍にそれほどの力のかたよりはありません。ただ，首都に近い中立都市の数を考えると，赤の方が経済的に有利です。また，青軍の首都の近くには防御率の高い地形が少ないので，防衛に少し苦労します。北西の端に海があり，そこから川が南東の方向に流れていますが（あれ？　逆か），その辺りが主な戦場となるでしょう。30ある中立都市は比較的全体にほどよく散らばっていますが，南東の角にまとまって中立都市のある一帯があります。経済基盤を作るのに絶好です。

★青軍のコツ

経済的な基盤を確立させることが序盤での目標です。道がないので輸送ヘリを使って南東の方向に兵員を送り込みます。首都からまっすぐ北に行ったところにある中立空港にも輸送ヘリで兵員を送り込んだ方がいいでしょう。その部隊は空港占領後，川の東側の都市や空港を占領するために使います。一機だけではあまり意味がないので複数のユニットを使います。軍事費が十分になるまでは，レオパルドやゲパルトは首都からあまり進めずに数を増やして首都の防衛にあたらせ，そのうちのいくつかを東と北に援軍として向かわせ，合流させたあと敵首都にむけて進軍させます。首都の防衛がうまくいくようなら，少しずつ押しかえさせ三方から攻め込むことができれば理想的です。

★赤軍のコツ

とりあえず首都近い都市をかたっぱしから手に入れましょう。遠いところは輸送ヘリを使います。序盤は赤の方が有利なので物量作戦でいきます。輸送ヘリを南東に向かわせ，青が中立都市を手に入れるのを狙止できれば戦局はかなり有利に展開します。装甲車などの護衛をつければ万全です。あとは敵の首都を目指して戦力をどんどん投入して，いきます（途中にある都市はみんな占領しましょう）。敵にまわりこまれたり，自国の防衛を忘れなければ勝てるはずです。がんばりましょう。



HANTO

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　1
  - ・赤　都市　4　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　18　中立空港　3

★マップの景観及びポイント

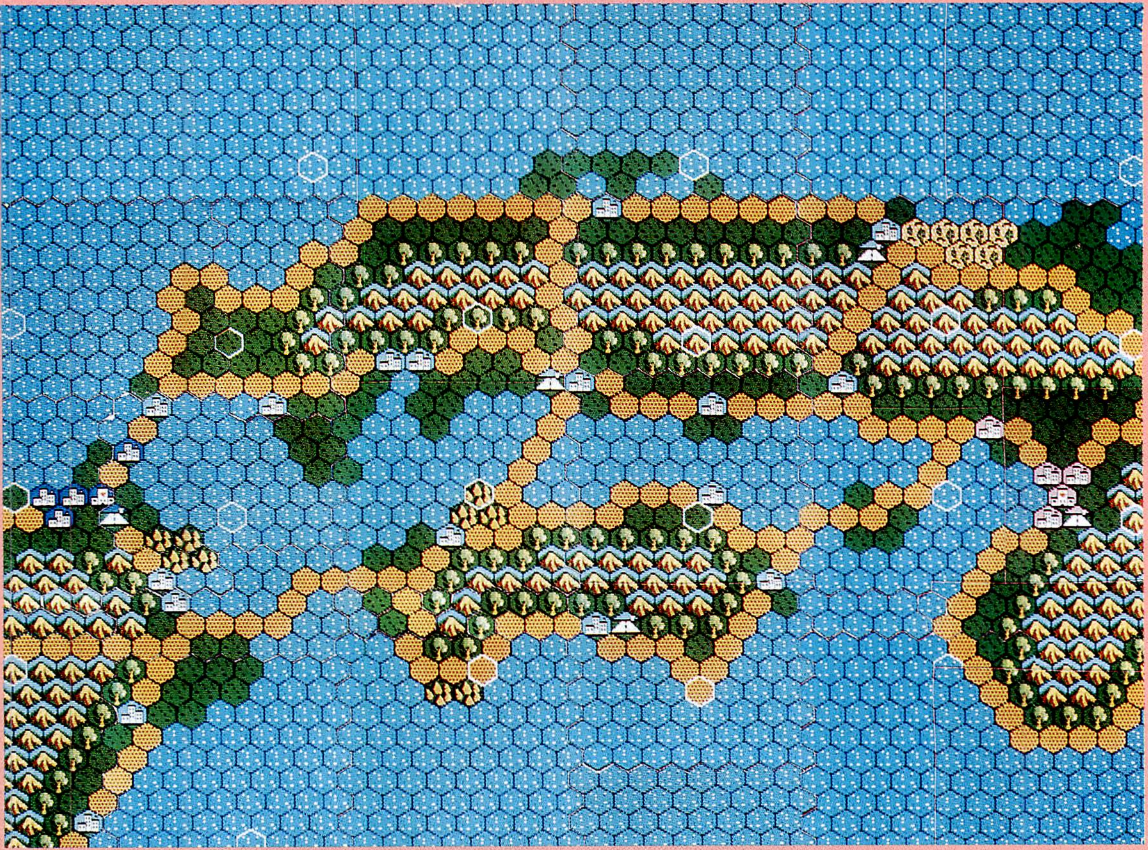
その名の通り，半島です。南西の半島の根元の部分に青軍の首都があり，半島の先端に赤軍の首都があります。半島はぐんっと反っていて，首都間の距離は短いですが，間に海があり陸上兵器は遠まわりを強いられます。MAPを東半分と西半分に分けて考えた場合，中立都市の数は東半分の方が圧倒的に多いので，経済的に赤軍が有利です。半島によって出来た湾内に，中立空港が一つあります。ここを手に入れることができれば，敵の首都に攻撃を加えることがかなり楽になります。そのため，かなり重要な戦略目標になると思います。

★青軍のコツ

経済力を増強するために必要な中立都市が，首都から近いところにあまりないので，序盤はかなり苦しい思いをします。とりあえず，輸送部隊を使って北側にある中立都市をなるべく早く，一つでも多く手に入れましょう。輸送部隊にはなるべく強力な護衛をつけておいた方が確実です。湖のまわりの中立都市を手に入れた後は，護衛の部隊を連れたまま外側の道路を進み，道路沿いにある中立都市を手に入れましょう。敵の反撃が強すぎるときは無理にせめず，タイミングをよく見計うようにします。また，外側の道路を行く一団とは別に，内側の道路から進む部隊を作っておきます。こちらは兵員ユニットよりも，陸上兵器中心にしておき，敵と応戦しながら進ませます。敵の戦力がどちらかにかたより始めたら，他の一方を進めるようにします。敵が航空ユニットを使ってきたときのために，首都付近の海岸線には対空ユニットを配置しておいた方が無難です。もし，敵部隊のほとんどが半島の中央部に行ってしまった場合は航空ユニットを使って，奇襲作戦にでてみるのもいいでしょう。

★赤軍のコツ

一番最初にすることは，湾内にある中立空港を手に入れることでしょう。空港を占領した兵員ユニットはそのまま残して，防衛にあたらせます。その他には陸上部隊を内側の道路わきにある森に配置しておきます。北東の中立都市を占領するときには，陸上部隊を先に島の中央部に送り込んで敵の足を止めておき，その上で占領を始めます。ある程度の軍事費がたまったら，湾内の空港を足がかりとして航空部隊で首都にアタックをかけます。陸上部隊と航空部隊のバランスをうまく考えないと，ハマッてしまうので気をつけましょう。



Setonaikai Wars

DATA

- ●参加国　2か国（青，赤）
- ●所有都市及び所有空港数
  - ・青　少市　4　空港　1
  - ・赤　都市　4　空港　1
- ●中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　17　中立空港　3

★マップの景観及びポイント

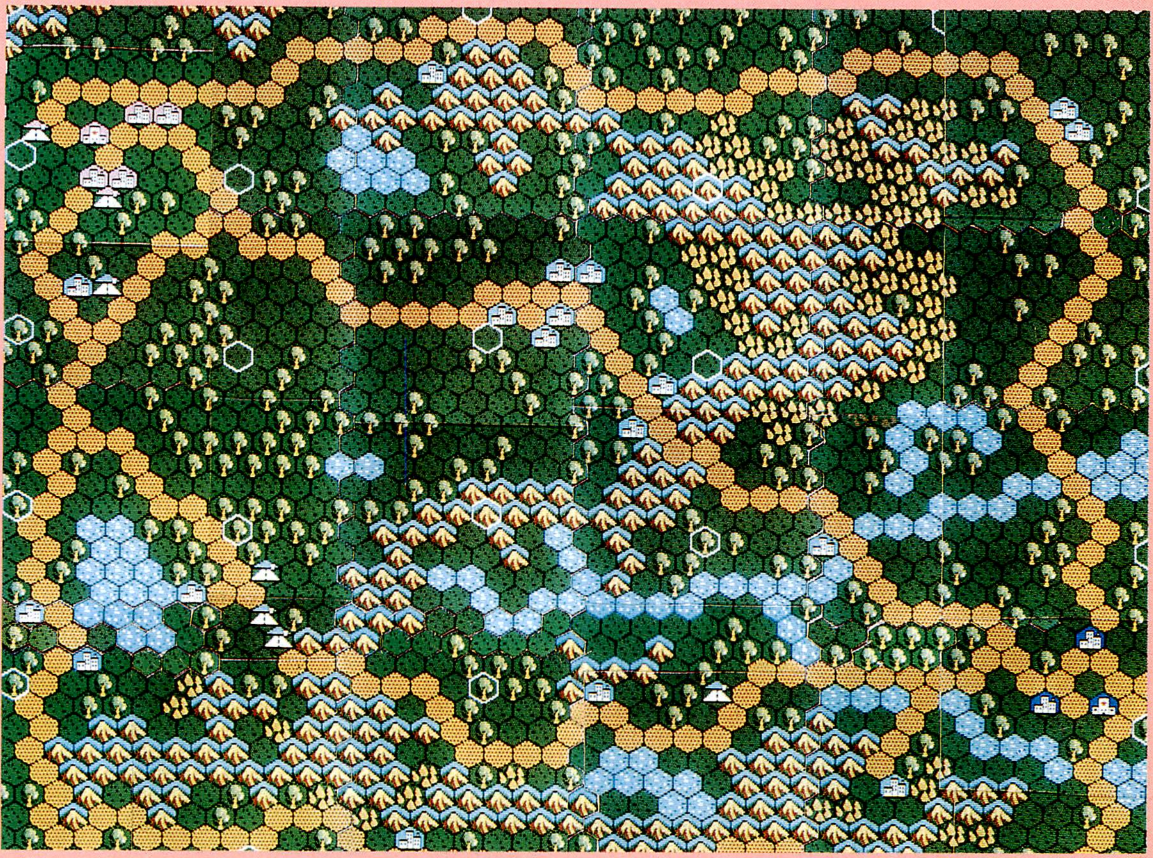
名前の示す通り，瀬戸内海を戦場としたマップです。見てもわかる通り，実際の日本の地形がいかされています。青国の首都は九州の福岡に，赤国の首都は大阪におかれています。実際の地形をもとにつくられたマップではありますが，そのままでは海に隔てられて陸上兵器が運用できないので，四本の橋が本州と四国，四国と九州，九州と本州を結んでいます。縮尺に無理があるので，ユニットがやたら浮いて見えます。陸路が狭いので，陸上兵器の移動に時間をくわれてしまいます。海が広くて陸地そのものが狭く，また両軍の条件にはっきりした差がみられないので，地形的な要所要所をめぐっての長期攻防戦になったりします。

★青国のコツ

九州にも中立都市がいくつかありますが，あまり気にせずに，本州・四国の方に重点をおいた作戦をたてましょう九州にある中立都市のほとんどが道路のわきにあるので，兵員ユニット1～2部隊だけにまかせておいて，四国や九州を攻めるのと同時進行で占領していきましょう。四国や本州には道路が続いているので輸送トラックも使えますが，陸路が狭いので陸上兵器のジャマになってしまう可能性があるので，輸送にはヘリコプターを使うようにしましょう。また，歩兵より工兵の方がなにかと便利です。山陽と四国にある空港は極力手に入れましょう。航空兵器の運用が楽になります。どちらか一つでも空港が手に入ったなら，A－10などの攻撃機を使い敵部隊をつぶしていきます。

★赤国のコツ

赤軍としては，四国，山陽，山陰の三方面に部隊を送り込みます。首都付近に防御に適した場所がないので，防衛には気をつけましょう。淡路島を通る橋よりこちら側に攻められたら，もう後はないと思っていいでしょう。マップの中央付近にある三つの中立空港はなるべく手に入れましょう。青軍も狙っていますが，中立空港を数多く手に入れた方が有利な戦略を展開できます。時間がかかればかかるほど青軍は力をつけてくるので，航空兵器を早めに使い決着をつけましょう。



Poison needle

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　1
  - ・赤　都市　4　空港　1
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　11　中立空港　3

★マップの景観及びポイント

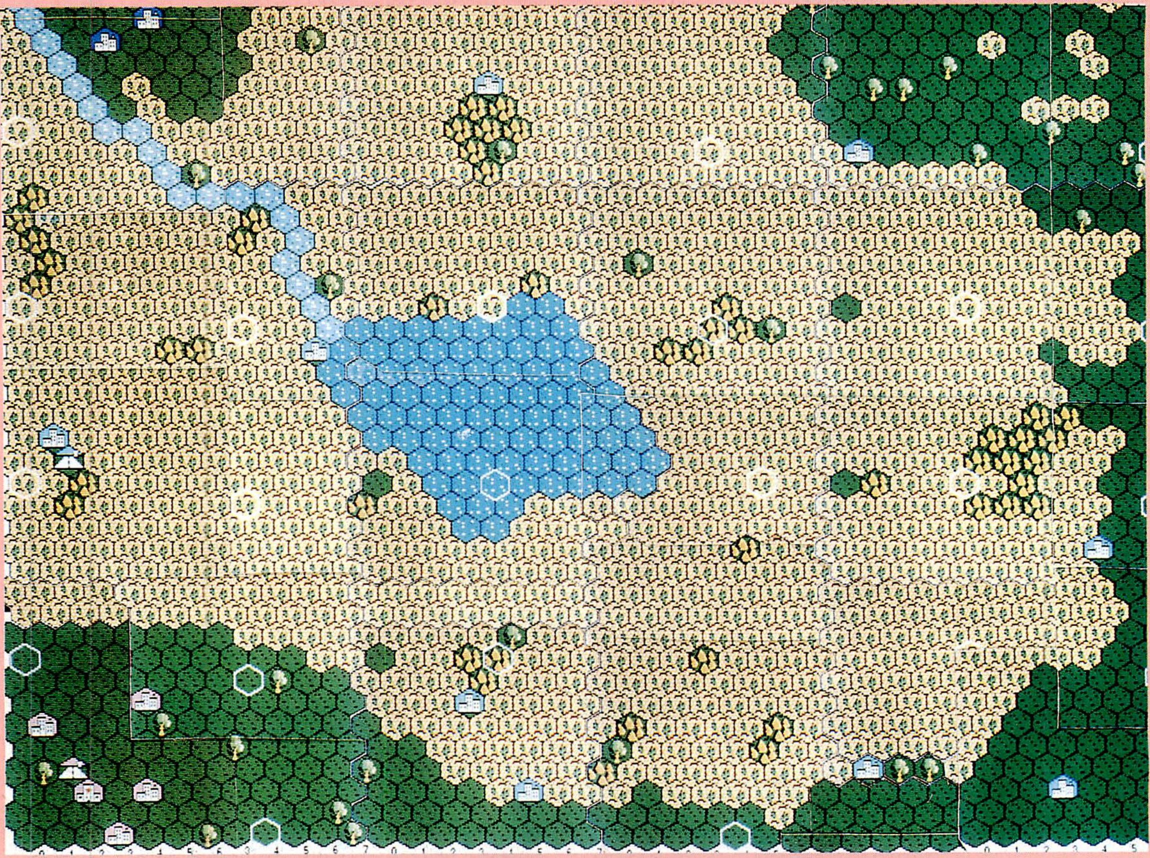
かなり混み入った複雑な地形をしているマップです。マップの外側をぐるっとまわる環状道路と，山脈の間を突き抜けていく2本の道路がありますが，中立都市はほとんどこれらの道路ぞいにあります。山脈が多く平地が少ないので，陸上兵器は道路の使用を余儀なくされます（装甲車は別です）。特に青国の首都は川に囲まれているような場所であり，しかもそのまわりの地形が赤に比べ複雑なので，防御には適していますがその反面，陸上兵器の運用が面倒です。中立都市や中立空港がまとまって配置されている場所がわずかばかり赤国に近く占領しやすいことや，地形的な条件からみて，赤国の方がかなり有利でしょう。

★青国のコツ

中立都市や空港は極力手に入れたいものですが，距離がありかなり難かしいと思います。山地が多いので装甲車が威力を発揮します。価格が安いので初めから生産し，中央の2本の道に送り込んで敵とある程度戦わせます。その間に首都付近の中立都市を手に入れます。先に進めておいた装甲車は敵の反撃がキツくなってきたら後退させ，山岳にのせてＺＯＣを使って道路封鎖をします。その後レオパルドなどの増援部隊を投入して反撃に移ります。外側の道路はなにしろ遠まわりなのであまり気にしないでいいでしょう。中央付近の空港が手に入り，軍事費もそこそこにあるなら航空ユニットを使うのもいいです。空港が多い方の道路と都市が多い方の道路で，敵の部隊をうすい方に重点的に攻撃して敵を追い返していくとようにします。うまいこと都市群が手に入れば形成逆転です。

★赤国のコツ

首都から東へ行ったところにある一つと，南へ行ったところにある二つの中立都市はなんの苦もなく占領できるでしょう。中立都市群と中立空港群も青に比べ距離が近いので，比較的楽に手に入れることができます。青軍に道路をふさがれた場合は攻撃機を使って敵部隊を排除しましょう。青軍につけ込むスキを与えなければ（逆に道路封鎖をしてもいい）あとは軍事費にモノを云わせて押しの一手です。



Desert Knights

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　1　空港　0
  - ・赤　都市　3　空港　3
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　28　中立空港　4

★マップの景観及びポイント

砂漠がマップの大半を占めていて，中央にオアシスがあります。そこから流れ出ている（流れ込んでいるのかも知れない）川が青国の前に横たわっているので，青軍の陸上兵器のほとんどは遠まわりをしなくてはなりません。砂漠という地形のため，陸上兵器の運用には辛いものがあります。かといって航空兵器をそうふんだんに使えるほどの軍事費を手に入れることも容易ではありません。砂漠の真中で燃料切れなど起こさないように，補給車の活用は不可欠です。空港がヘンピな場所ばかりにあるので，その意味からも，補給車は必要となってきます。補給車さえあればハリアーなども使えるようになるからです。

★青国のコツ

北東の角にある，空港，都市を手に入れましょう。ここは戦線からかなり離れているので，固定資産になります。オアシスの岸にある中立都市は必ず手に入れるましょう。ここを拠点として南側へ進出していきます。ひとまずは敵首都の方へ手を出さずに，東側の平地にある中立都市やそこから南下したところにある空港を手に入れた方が良いようです。また，西側中央にある空港は，赤国が航空戦力の拠点として使い，航空兵器を送り込んでくるので，首都付近にはローランドなどの対空兵器を配備しておきましょう。

★赤国のコツ

首都から北上したところにある空港は絶対手に入れ，航空兵器の拠点として使います。東方向に兵員ユニットを送り，財源の確保もしておきます。陸上兵器ですが，補給車とともに，マップ中央のオアシスの方向へ送っておきます。オアシスと，そこに行く中間地点の二か所に補給車を配備するとよいでしょう。最終的に，オアシスをまわりこんだ陸上兵器と，敵首都との中間にある空港からの攻撃機の二重攻撃で敵首都をおそいます。

Burning leaf

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　3　空港　0
  - ・赤　都市　3　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　18　中立空港　8

★マップの景観及びポイント

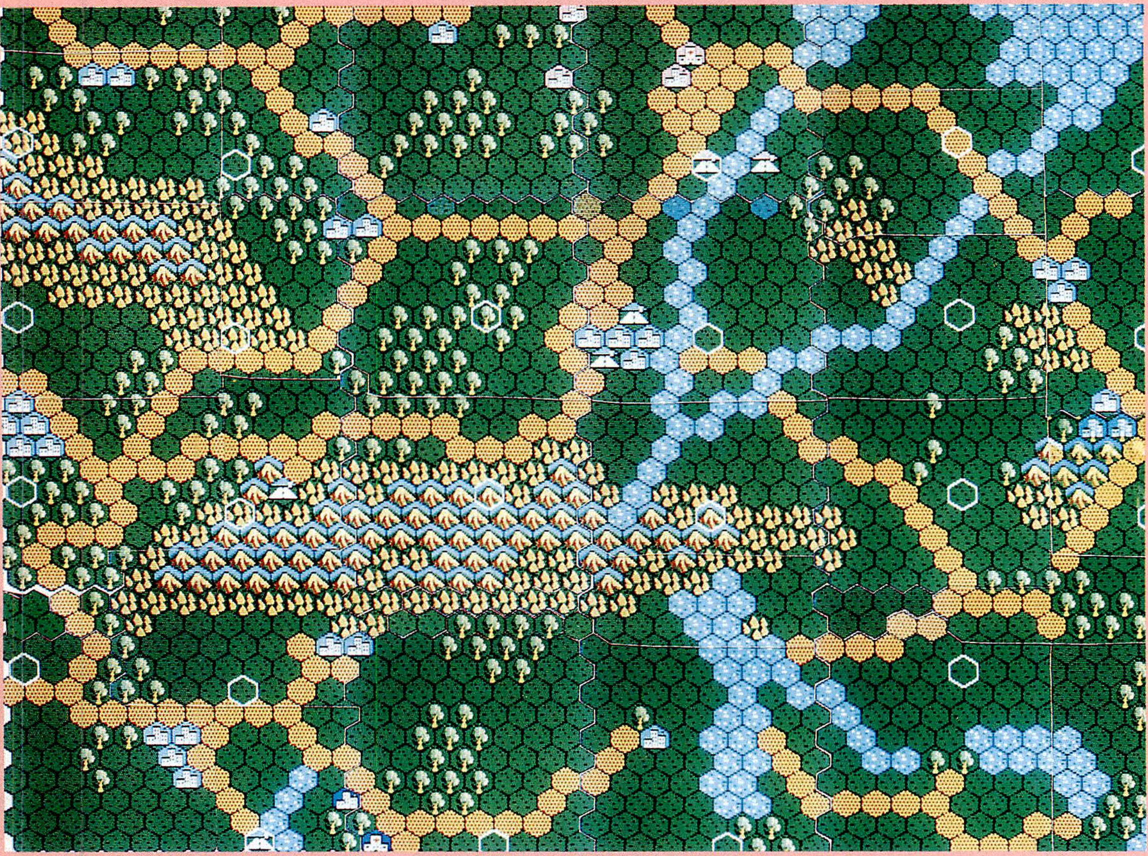
大きな葉っぱの形をした半島を舞台としたマップです。この半島，伊豆半島に似ているんじゃないかなぁと思うのはボクだけでしょうか（ありふれた表現だ）。半島の先端に青国の首都があり，赤国の首都はと云うと，半島の付け根の東側にあります。両国の間には一応道路がありますが，その全部が荒地や川などで分断されています。そのため，陸上兵器の運用がほんの少し面倒になっています。青国の近くで荒地によって途切れているとはいえ，中央の道路は両軍の接触をかなり早める役目をしています。北西の隅には，青国の所有都市と中立空港二つがありますが，主戦場とはけっこう距離が離れている場所なので，利用し辛いかも知れません。

★青国のコツ

中央の道路は，赤軍の主戦力が送り込まれてきます。それに対抗するために，レオパルドなどを生産し，中央の道路を進ませます。両側の道路は，川でさえぎられているとはいっても，川をまわり込むことができるので，中立都市占領のために，兵員ユニットを輸送部隊を使って進ませます。戦力としては移動力の大きい装甲車が有効です。三本の道路沿いにある中立都市を占領しながら部隊を進ませ，赤軍を押し返してゆき，最後には三つの勢力が合流して敵首都を攻撃するというのが理想のパターンです。

★赤国のコツ

首都の近くにあまり障害となるような地形もないし，近距離にある中立都市の数も多いので，有利な形で作戦を展開できます。道路が青国の近くまで途切れずに続いているということも，味方になってくれています。これを利用し，移動力の大きい部隊を早くから生産し，敵のふところ深くまで進めておきます。それで敵に足止めをくわせている間に，レオパルドなどの火力の大きな部隊に後を追わせます。同時進行で途中にある中立都市を占領していき，経済力をつけ，敵部隊の内容にあわせた部隊構成で戦力を投入していきます。



Sumple-01

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　1　空港　0
  - ・赤　都市　3　空港　3
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　28　中立空港　4

★マップの景観及びポイント

青国の首都は南側に，赤国の首都は北側にあります。中央より少し南側によったところに山脈があり，陸上兵器よ大きく迂回しなくてはならないハメに陥ります。そのうえ山の東側を通っている道路は川によって分断されているので，陸上兵器の殆どは西側の道路しか使うことができません。この山脈の西側での戦闘が勝敗の分かれ目となるでしょう。山脈の北のふもとにある空港はうまく手に入れられれば便利な存在となります。山脈付近の戦闘に結着をつけるのはけっこう手間がかかるので，勝利を手にするのには少しばかり時間がかかります。主戦場が少しばかり近い点では青国が，経済力の点では赤国がそれぞれ少しだけ有利です。

★青国のコツ

山脈の西側での有利な戦闘を繰り広げるために，早め早めに部隊を送り，戦力を集結させます。輸送部隊と兵員ユニットで中立都市を手に入れ，経済力をつけておきます。集結させた戦力は，森林の地形効果を使い損害を最小限にとどめながら，前進をさせます。部隊を進めるにしても，全部隊を進めずに，防衛のために何部隊かを常に残すようにしておきます。山脈を越えたあとは，赤国が占領した中立都市を一つずつ奪い返してゆき，相手の経済力を弱めます。山脈より北側で空港が手に入ったあとで，もし部隊数に余裕がある場合は攻撃機を導入するのもいいでしょう。

★赤国のコツ

最初からある程度の経済力があるので，第1ターンは装甲車などの陸上兵器だけを生産します。余裕があるなら兵員ユニットも生産します。陸上兵器は山脈の西側へ向けて進め青軍と戦わせます。第2ターンは兵員ユニットを輸送部隊を生産し，中立都市の制覇に向かわせます。山脈西側での戦いは絶対負けるわけにはゆきません。どんどん戦力をつぎこみましょう。もし道が開けない様ならば，装甲車に山脈を越えさせるのも一つの手です。山脈での戦いは長期戦が予想されます。補給車の手配も忘れずに。

Art of War

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　1　空港　1
  - ・赤　都市　1　空港　1
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　22　中立空港　2

★マップの景観及びポイント

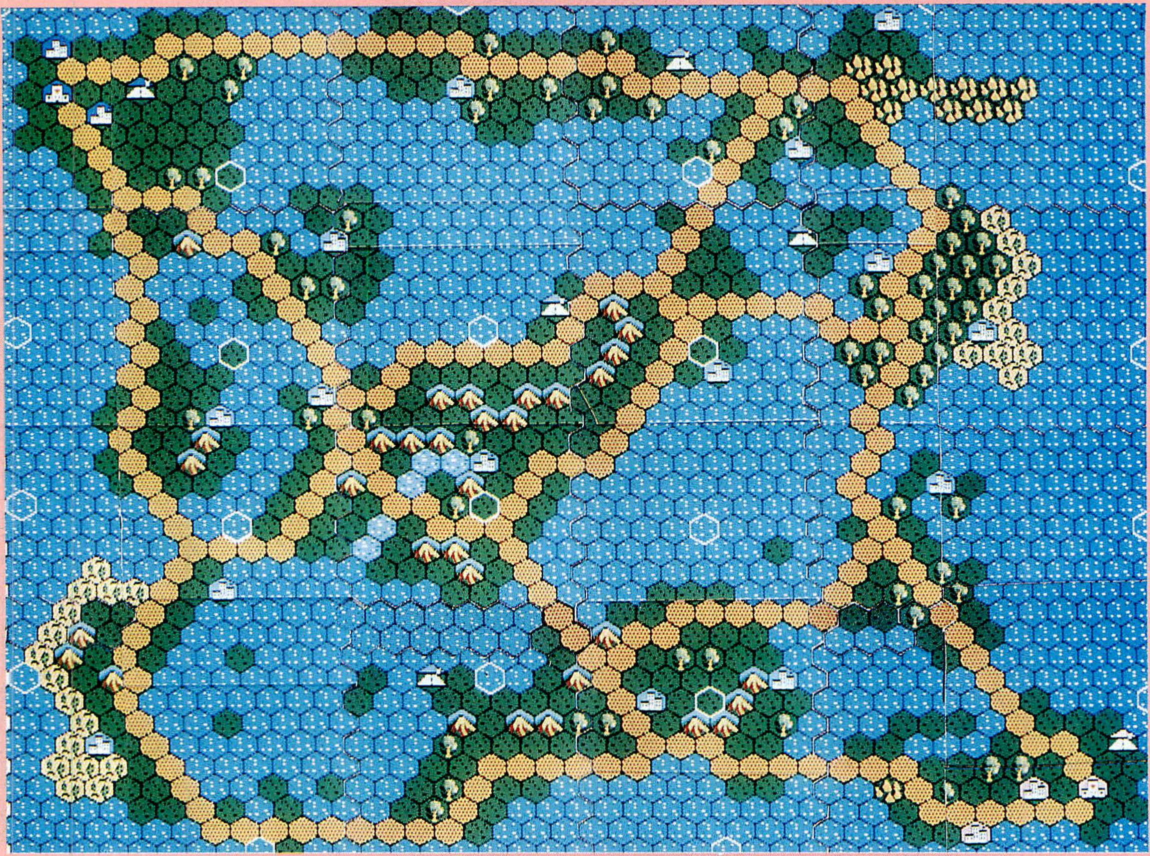
このマップと同じ名前のゲームが，違うページで記事として載っていますが，あれとは関係ありません。ヘックスの形状をいかした画面構成となっていて，「う～ん芸術だ!?」と思わずうなってしまうようなキレイなマップです。大きな六角形の湖の中心に六角形の島があり，その外側を湖をはさんで六角形に砂漠がとりまいていて，さらにその外側にも湖があるという，文章で書くとチョット面倒な地形をしています。湖の外側は平地で，陸上兵器の移動はさして苦労を要しません。青国の首都は南西の隅に，北東の隅には赤国の首都があります。残る二つの隅には中立都市が二つずつ，中立空港が一つずつあります。中立空港はこの2か所だけなのでちょっとした攻防がここで繰り広げられることになります。

★青国のコツ

道路のつながりから見て，中央の島にある六つの中立都市は楽に占領できるでしょう。ここ以外に，北と東の方向にある二か所の空港に向けて，兵員ユニットと陸上兵器を進めてゆきます。兵員ユニットは道路があるのでトラックを使います。輸送部隊はそのまま空港まで進めますが，陸上兵器は空港の手前で敵首都の方へ方向転換させ，敵部隊と空港の間に割り込ませるようにします。中立都市が手に入らなければ補給できる場所がないので補給車を同行させましょう。赤軍は砂漠にある中立都市をひとつずつ占領して経済力をつけていくので，中央の島に補給車を配置し，コブラを使って阻止します。その間に輸送ヘリなどを使って西の方から砂漠にある都市を占領していきます。経済力がついてきたら東と北へ支援部隊をどんどん送り込み敵首都を占領します。

★赤国のコツ

北西と南東の隅にある都市に関しては青軍と同じ作戦でゆきます。中央付近の中立都市は砂漠の上だったり，まわり込まなければ行けなかったりするので，輸送ヘリを使って迅速に占領して行きましょう。補給部隊を同行させることを忘れないようにしましょう。



ARCHAPELAGO

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　1
  - ・赤　都市　2　空港　1
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　15　中立空港　4

★マップの景観及びポイント

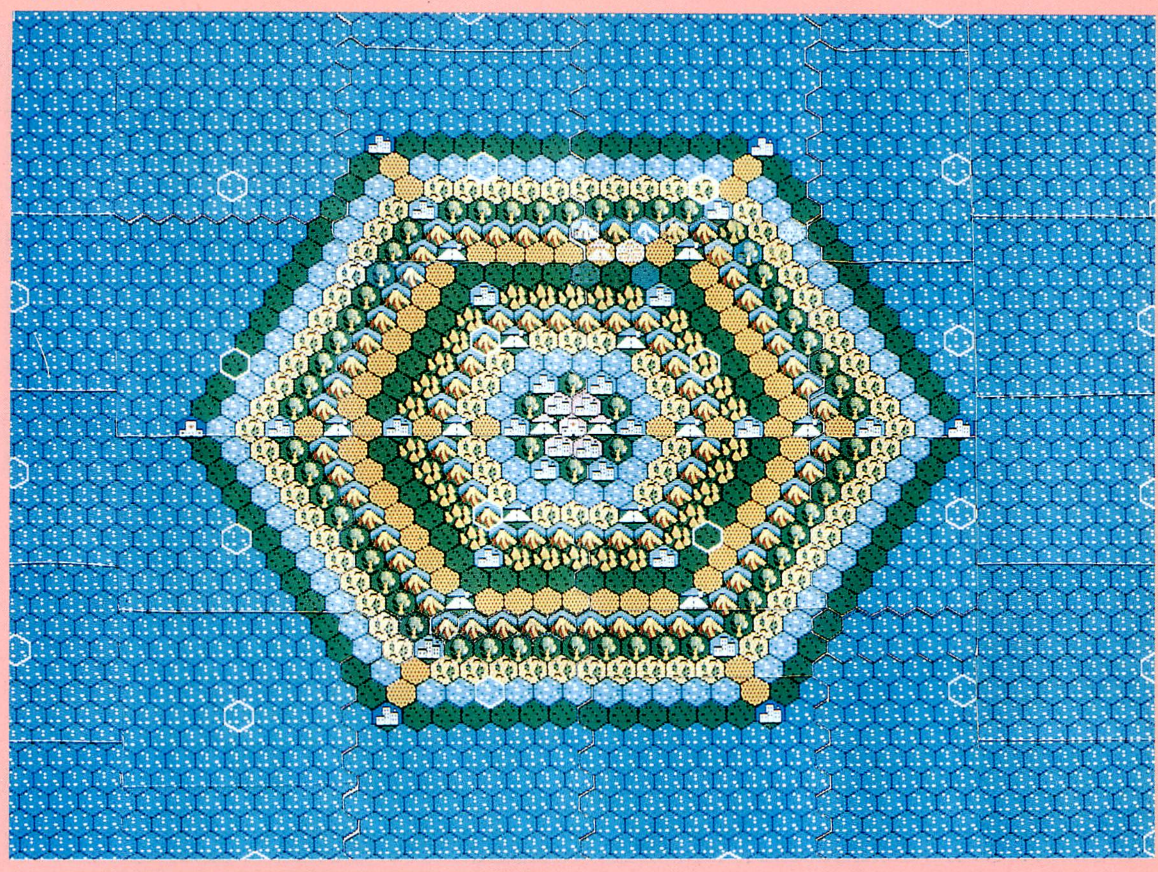
いろいろな大きさの島で構成されているマップです。戦略的価値のある島にはたいてい道路が続いていて，陸上兵器が渡れるようになっています。とはいえ，橋が長く数も多いので，すぐに通行不可能な状態になってしまいます。そのため航空兵器がかなりの威力を発揮します。四つある中立空港のうち，三つが中央より北側にあります。この三つの空港を手に入れておくと，中央での航空兵器の運用がすごく楽になります。陸上兵器をうまく活用するには，中央にある大きな島の制圧が必要です。また中立都市の数が少なめなので，補給車を出動させた方がいいでしょう。補給車を使えば，コブラやハリアーが使えるという利点も生まれてきます。橋の途中で敵と遭遇してしまい，身動きが取れなくなってしまったような場合には，航空兵器を敵の裏側に廻り込ませて挟み撃ちにするのが有効です。

★青国のコツ

中央にある島と，東の方向にある中立空港に向けて部隊を進めます。敵は中央の島と北東の方向へ部隊を進めてきます。特に中央の島にはたくさん戦力を送り込んでくるので，こちらも敵に合わせて部隊の振り分けを決めます。中央の島を制圧できれば，敵が北東方面に送ってきた部隊を，先に東方向に送っておいた自軍の部隊とあわせて叩くことができるので，かなり有利な戦局の展開を期待できます．逆に中央の島を勢力圏にできないと，とても苦しい戦いになってしまうので，中央の島はリキを入れてモノにしましょう。空港は手に入ったけれど，軍事費があまりないなどと云うときは，コブラが威力を発揮します。

★赤国のコツ

赤軍も東北方面と中央の島の二方向に向けて戦力を送り込みます。中央に向かわせる戦力は攻撃力を重視，東北方面に向かわせる戦力は移動力を重視した部隊編成にした方が有効なようです。どっちの方向にもゲパルトをいくつか混ぜておくと，けっこう活躍をしてくれます。中央の島に足がかりを作ってしまえば，ひと安心。そこを拠点に中立空港を手に入れ，陸上，航空ともに全力をあげて敵首都をおとします。



HEXAGONY

DATA

- 参加国　２か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　　都市　5　　空港　0
  - ・赤　　都市　4　　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  - 中立都市　18　　中立空港　12

★マップの景観及びポイント

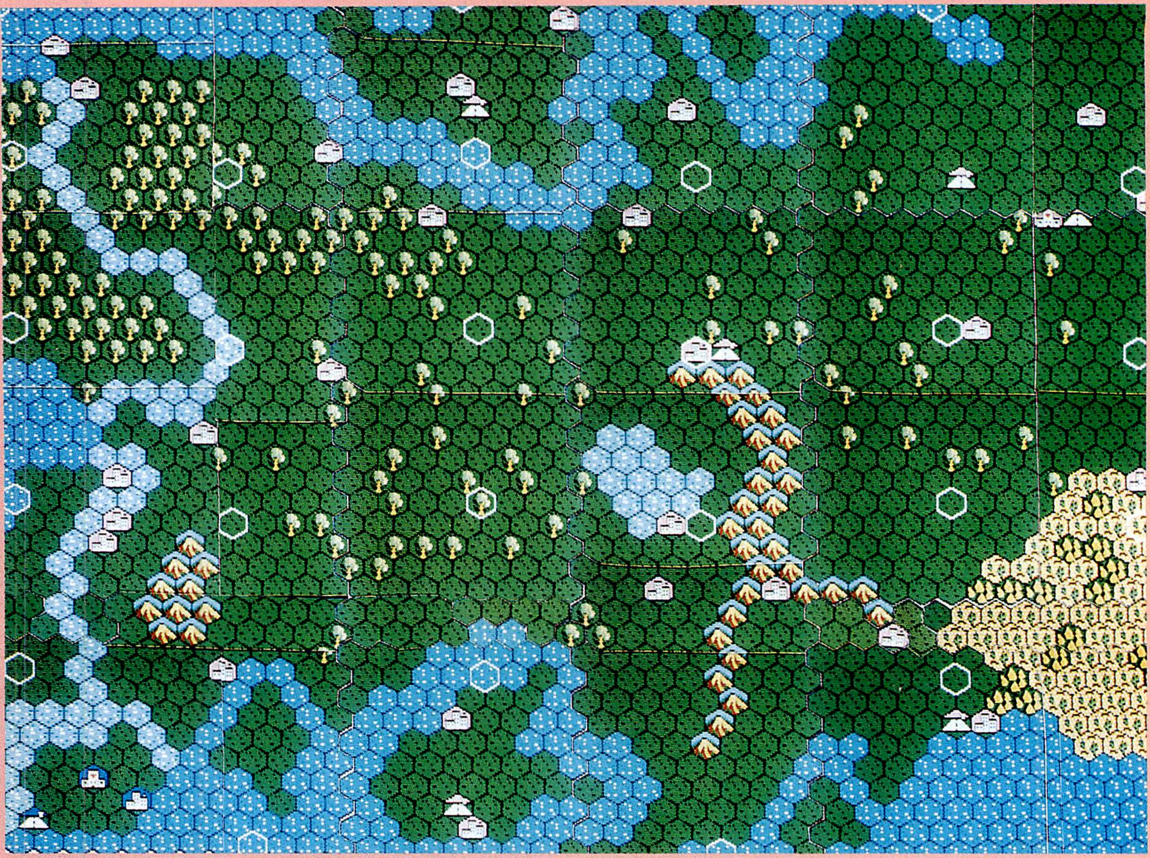
ヘックスを上手に使った六角形の島です。同心円（？）状に１列ずつ違う地形になっていて，それぞれに色分けされているので，フルマップスクリーンで見るとなかなかきれいです。島の中心には赤国の首都と都市，空港があります。狭いマップながら，中立都市や空港の数が比較的多いので派手な戦いになります。川があるために，装甲車以外の地上兵器は目的地までの最短距離をとることができません。このマップにおける陸上兵器の主役はなんといっても装甲車でしょう。青国にはかなり難しいマップです。

★青国のコツ

このマップで青国が生産を行える場所は，最高でもたった５か所しかありません。まず最初にしなければならないのが，首都の東にある中立都市と空港の確保です。特にこの空港は航空兵器を生産することのできる，唯一の場所です。ここが自分の所有にならない限り，勝利を手にすることはできないでしょう。なんとしても占領し，奪われないようにしましょう。装甲車を生産し，空港の脇の山岳の上にずらっと並べて防衛ラインを築きます。空港と首都の防衛を兼ねているため，かなり有効です。兵員ユニットはいったん中立都市のある頂点まで運んでしまえば，次の都市まで歩いていくことができます。兵員ユニットはそこから中心へ向かって進めていきます。中心の島へ渡ることができるのは，東西の２か所だけです。東側にも陸上兵器を差し向けて，二方向から攻撃を加えていきます。

★赤国のコツ

とにかく装甲車をたくさん生産し，敵首都へ向け進めます。敵国領にある中立都市と中立空港を手に入れてしまえば，敵は一度に３部隊しか生産できなくなります。青国の所有のままでも上に赤軍の部隊（装甲車など）を置いてしまい，生産不可能な状態にしてしまいます。そのあとから占領しても遅くありません。装甲車は敵首都を包囲するような形で進めます。敵首都に隣接する地形に赤軍の部隊を置いてしまえば，１～２ターン後には敵部隊を全滅できるでしょう。上手にやれば10ターン以内で勝てます。



GEMNILM

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　1　空港　1
  - ・赤　都市　27　空港　6
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　0　中立空港　0

★マップの景観及びポイント

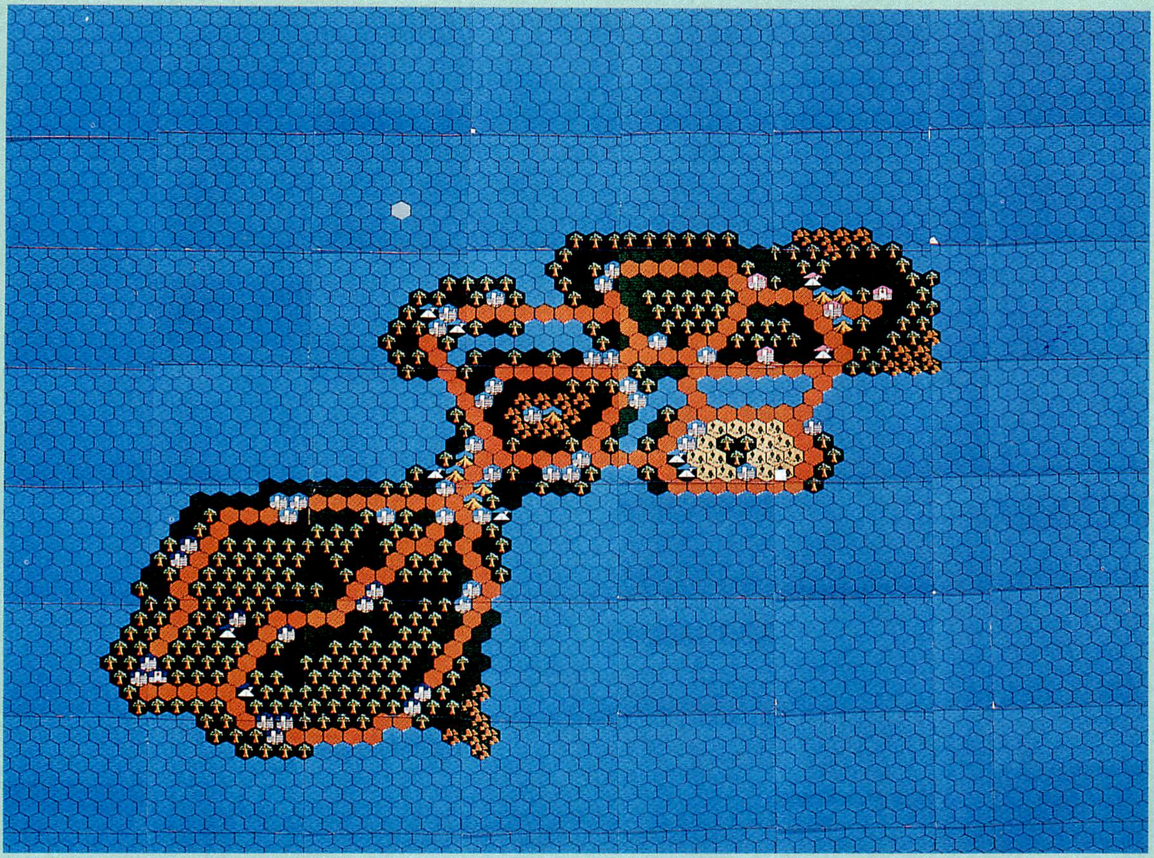
大きな大陸がこのマップの舞台となっています。西の端に川，東南の隅には砂漠と荒地，砂漠の西には山岳，全体的には平地が多く，森林がまばらに散っています。最も大きな特徴として，中立都市，中立空港が全くないということが挙げられると思います。マップ上28ある都市は全てどちらかのもので，そのうち27は赤国のものという圧倒的な差がついています。しかも青国の首都は川で囲まれていて，防衛が割合ラクなかわりに使える陸上兵器が制限されてしまうというハンデまでついています。都市間の距離が長いので，補給車があると便利です（当然のことながら赤国のみ)。

★青国のコツ

装甲車以外の陸上兵器は首都のある，川に囲まれたごく狭い平地から出ることはできません。そのため生産する陸上兵器は完全に装甲車中心になります。赤国の首都は距離が離れているので，これを利用して，敵が自国近くに来る前に，手近にある敵の都市を可能な限り手に入れます。装甲車の方は，ある程度の間隔をもたせて展開させ森から森へ進めていきます。とにかく貧乏なので，やられない，ということが大切です。また，首都から東の方向にある中立空港を手に入れ，航空兵器の攻撃拠点として利用します。安価なので序盤ではコブラ，資金がたまってきたらコルセアなどの攻撃機を使って，装甲車を支援します。都市をひとつひとつ確実に手に入れて，経済力をつけながら敵首都を目指します。

★赤国のコツ

資金的には最初からかなり有利な立場にありますが，財源となる所有都市のある場所がてんでばらばらなので，敵に奪われないようにするにはちょっと苦労します。どうしても確保しておきたい都市には，レオパルトなどの陸上兵器を配置しておきます。陸上兵器による攻撃も重要ですが，南にある中立空港を手に入れておき，A－10などの攻撃機を併用すると効果的です。油断さえしなければ勝ちです。



Island Campaign

DATA

●参加国　2か国（青，赤）
●所有都市及び所有空港数
・青　都市 13　空港 2　3
・赤　都市 3　空港 2
●中立都市及び中立空港数
・中立都市 32　中立空港 6

★マップの景観及びポイント

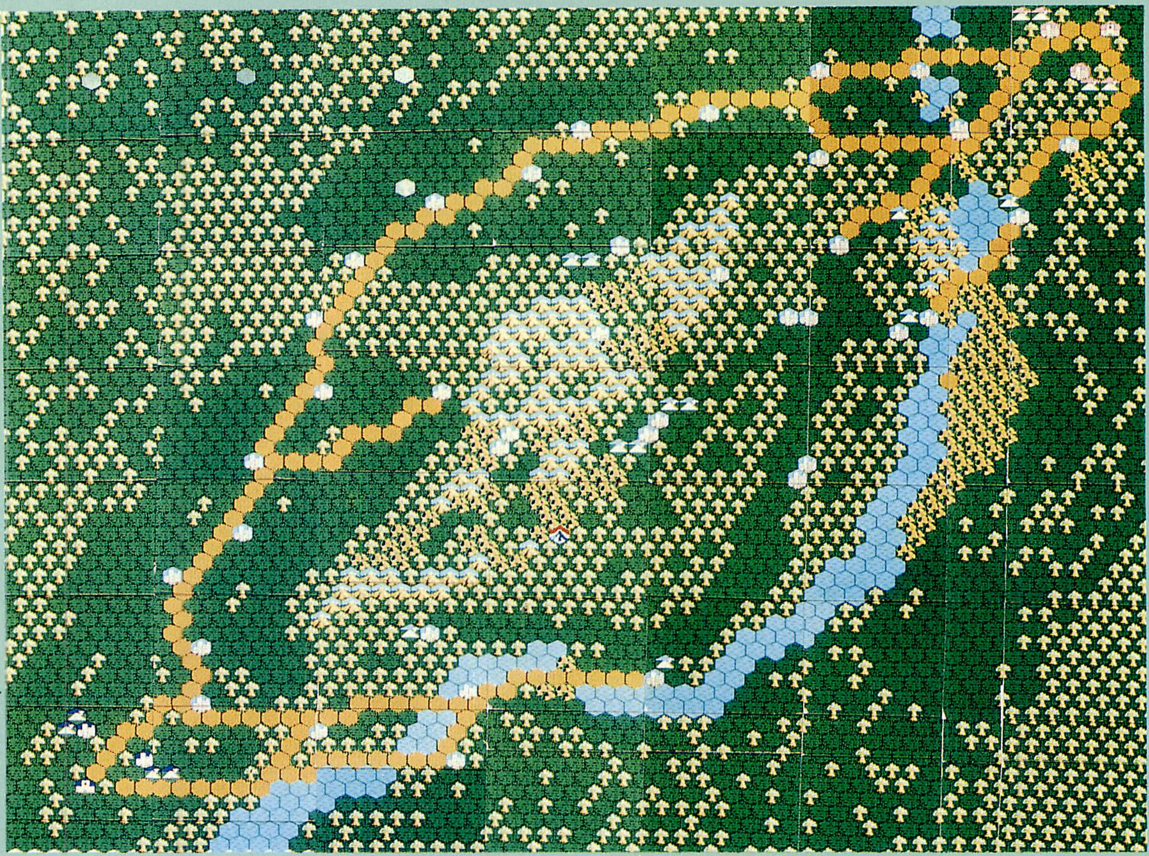
このマップは現代大戦略だけでなく，8ビット版大戦略や大戦略IIにも登場している，いわば大戦略の原点ともいうべきマップです。南西から北東の方向にのびている一つの大きな島と，二つの小さな島で構成されています。他の大戦略のものと比べると，圧倒的に青国が有利な状況に設定されていて，初心者にとっては絶好の練習になります。中央部が細くくびれていて，ターンを重ねるごとにさらに多くの陸上兵器がひしめきあうことになります。この中央部の乱戦を制した方が勝利をつかむことになるでしょう。

★青国のコツ

スタートの時点では経済的にかなり有利です。油断していて形勢逆転なんていうことのないようにしましょう。中央部より自国側にある都市は，輸送部隊を使わなくてもいいでしょう。兵員ユニットの目標としては，中央部の中立空港と二つの小島があげられます。輸送ヘリを使って兵員をどんどん送り込みましょう。中央部か小島にある中立空港を一つでも占領することができたなら，A－10などの攻撃機を経済力にまかせてどんどん投入し（相手も航空兵器を使っているならF－16も併用），他の空港や都市も手に入れます。それが成功したならばあとは1歩1歩前進を繰り返し，首都を陥落させるだけです。

★赤国のコツ

経済的な差にキビシいものがあるので，最初から攻勢にまわることは難しいでしょう。まずは地の利をいかし，二つの小島を完全に制圧し，そこを拠点として攻防を繰り広げます。青国は経済的に豊かなので序盤から航空兵器を使ってきますから，対空ユニットで防御を固めましょう。ある程度の経済力がついてきたら，こちらも輸送ヘリや航空兵器を使い敵の裏にまわりこむ様な感じで攻撃を加えていきます。うまくいけば，敵の勢力を分散させることもでき，また経済力も崩すことが可能です。あとは中央部を制圧し，前線を少しずつ前に進めていくだけです。



Battle of Forest

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　4　空港　3
  - ・赤　都市　2　空港　4
  - ・緑　都市　2　空港　4
  - ・黄　都市　2　空港　3
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　51　中立空港　35

★マップの景観及びポイント

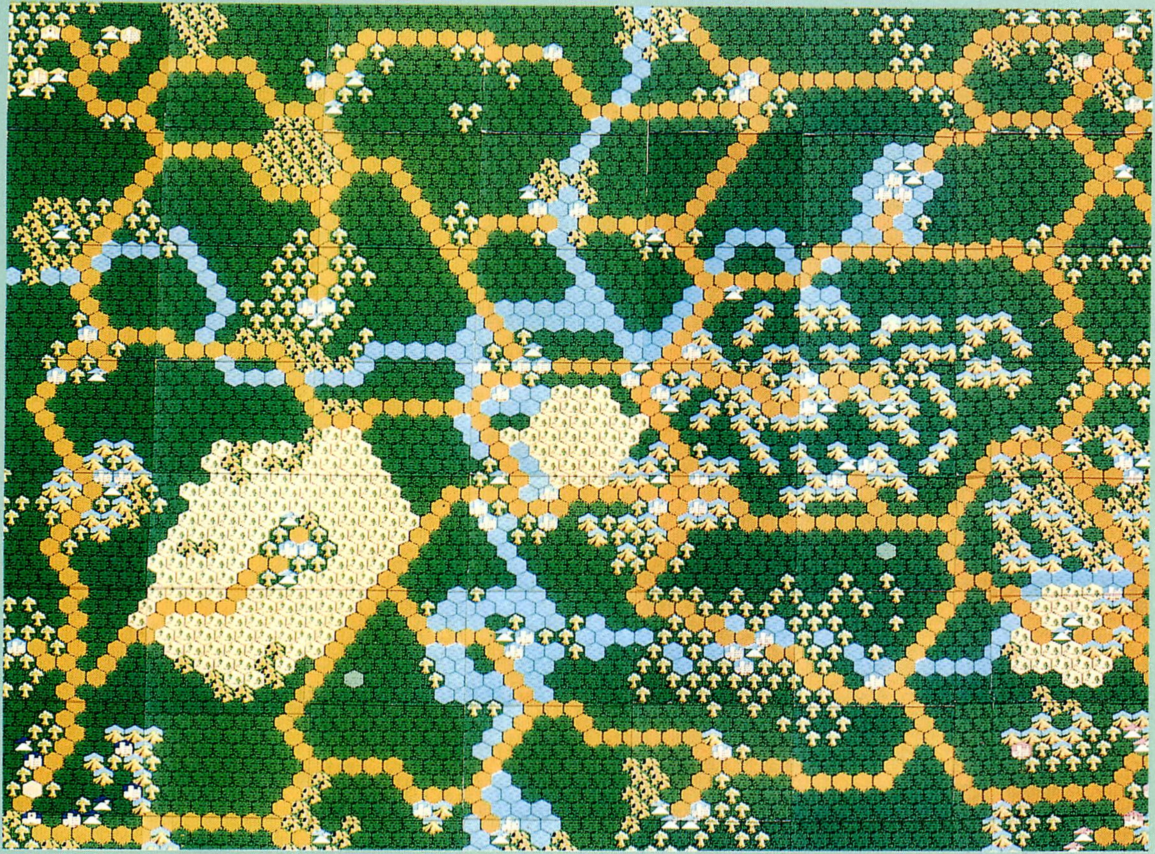
名前の示す通り，全体的に森が多いマップです。南西の端に青国の首都があり，赤国の首都は北東の端にあります。両国の首都を両端として，道路や川，山脈ともに南西から北東の方向にのびています。山脈や川などに分断され敵の首都まで続いている道路は一番西の一本だけです。その道路と川とのまん中を山脈が横たわっているので，陸上兵器は必然的に山脈の東側西側に分けられることになります。西側の東路沿いにはほぼ等間隔に中立都市が配置されているので，西側の戦闘はおもにこれらの都市をめぐっておこるでしょう。東側はといえば，マップのちょうど中心あたりにある中立空港のまとまりをめぐっての激しい攻防戦が繰り広げられます。道路というものがアテにならないので，航空兵器の運用が不可欠です。そのため，所有空港の数で戦局が左右されます。

★青国のコツ

輸送トラックと輸送ヘリの両方を用意します。輸送トラックは2～3部隊程度でいいでしょう。輸送ヘリはもう少し必要です。輸送トラックは西の道路を進ませ，中立都市を順番に占領させます。輸送ヘリの方は1／3を中央部の中立空港郡に向けて飛ばし，残りはそこまでの間にある空港や都市を占領させるために使います。第2陣としては装甲車をメインとした陸上兵器を生産し，輸送部隊をサポートさせます。西側の道路にも敵と接触する頃を見計らって地上兵器を投入し，前進させます。中央部の空港群が手に入ったら，西側・東側・航空部隊の3兵力を合同させて敵首都をたたきます。

★赤国のコツ

とりあえずは中央部の空港群を手に入れて，航空兵器の運用を楽にさせましょう。航空部隊はあまり敵首都の方まで攻めこませないで，西側の道路の支援や空港の防衛に用います。財政が安定してきたら，輸送ヘリを使い敵首都に近い敵軍の空港を手に入れます。航空兵器のことばかり書きましたが，航空兵器はあくまでも支援用と考えて下さい。主役は森などに配置した陸上兵器です。敵の空港を手に入れるときも陸上兵器を護衛として付けます。



Fire Prairie

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　4
  - ・赤　都市　2　空港　4
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　38　中立空港　11

★マップの景観及びポイント

4か国全てが登場するマップです。北東の端に黄，北西の端に緑，南東の端に赤，そして南西の端に青の首都があります。全体的に網の目のように道路が通っているので，陸上兵器の移動は楽です。道路を分断してはいませんが，川が全体を東と西に，また西半分をさらに二つに，東半分を三つに分けるようなかたちで流れています。そのために必然的に橋が多くなり，そこを塞がれてしまうと陸上兵器が団子状態にひしめきあうことになってしまうので，陸路の確保には注意をしましょう。中立都市や中立空港は東半分に多く，特に中央部に集中してあります。地形的に見て，一番最初に勢力をのばすことができるのは赤国でしょう。とはいえ，どの国もそこそこに中立空港や都市を手に入れることができるので，難易度はそれほどどの国もかわらないでしょう。

★青国のコツ

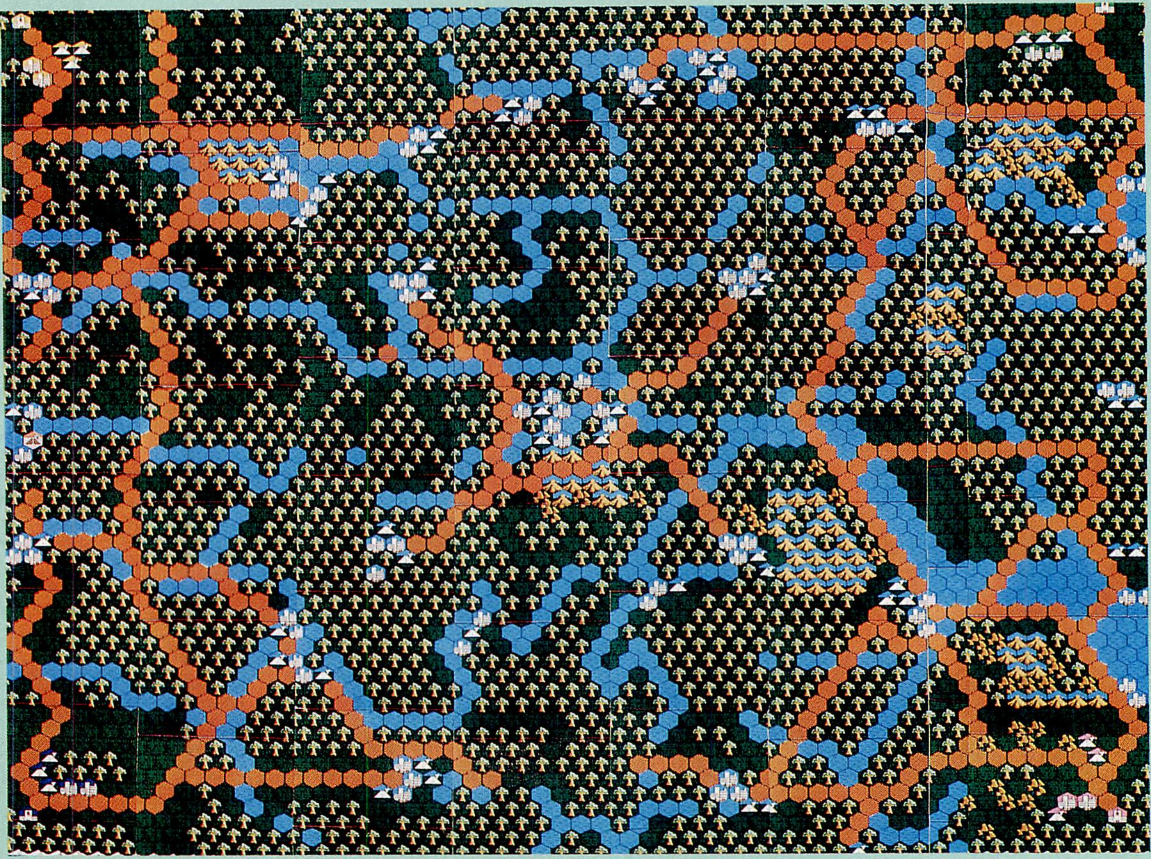
理想（というか目標）としては，中央部の中立都市や空港の一群を手に入れ，そこを拠点として各方面にいる敵にむけて部隊を投入するという戦法をとりたいものです。川より近いところにある都市や空港は絶対に手に入れるようにします。最悪の場合でもそこを拠点として戦えばいいわけです。敵が散らばっているうえに，部隊数が32なので，部隊の振り分けをうまく考えましょう。また川ごえをするときは，先に足の早い部隊を送って道路を確保するようにしましょう（敵にジャマされる心配のないときは別に必要ない)。敵が3か国あるわけですから，攻撃を加えている1国だけに気を取られていて，他の2国にだし抜かれたりしないように注意しましょう。

★赤国のコツ

他の国に比べ，中央の中立都市や空港の一群までの距離が短かいので，それらを横取りされたりするようなことがなければまあ勝てるでしょう。緑国に気をつけて下さい。基本的なことは青国と同じです。

★緑国及び黄国のコツ

戦略的にはたいした違いはありません。緑国は赤国を，黄国は青国を参考にして下さい。



Forest Encounter

DATA

- ●参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- ●所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　3
  - ・赤　都市　2　空港　3
  - ・緑　都市　2　空港　3
  - ・黄　都市　2　空港　3
- ●中立都市及び中立空港
  - ・中立都市　72　　中立空港　50

★マップの景観及びポイント

全四か国が登場するマップです。首都の位置は〝Fire Prairie″と全く同じです。色々なものがひしめきあっていて，ごちゃごちゃして見えるマップです。道路が全体的に通っていたりで，〝Fire Prairie″から砂漠をなくし，その他の地形をいろいろ増やしたような感じになっています。道路が通ってはいますが〝Fier″と違いあちこちで分断されています。そのために陸上兵器の移動はあまりスムーズにいきません。都市や空港の数がやたらに多いので，陸上兵器よりも航空兵器が運用しやすく，航空兵器主体の展開になると思います。都市や空港の数は多いのですが，それがある程度のまとまりになっているので，場所によっては補給がツライところもあります。そういう不便さを感じたときには，補給車を早急に投入します。また陸上兵器を生産するときは，攻撃率よりも，移動力を重視した方が良い結果が得られるようです。

★青国のコツ

中立都市や空港の群れは，どちらかといえば北半分の方が多く，また，中央よりも少し北東に寄ったあたりが一番の狙い目です。最終的にはそこを制圧すれば勝利は確定的なものとなります。が，しかしそこだけにあまりこだわる必要もないでしょう。それというのも，首都と首都のあいだには必ず都市の群落があるので，そこを確実に制圧してからでも遅くないからなのです。その方が防衛のときにもかなり楽です。空港の数が多いので，そこを拠点に航空戦力を展開させていけば，それほど苦もなく勢力を広げていくことができます。陸上兵器の中で，防衛にはゲパルト，攻撃には装甲車を使うのがベストです。航空ユニットの燃料補給を忘れないようにして，航空ユニットをうまく運用していくのが勝利への道です。

★赤国のコツ

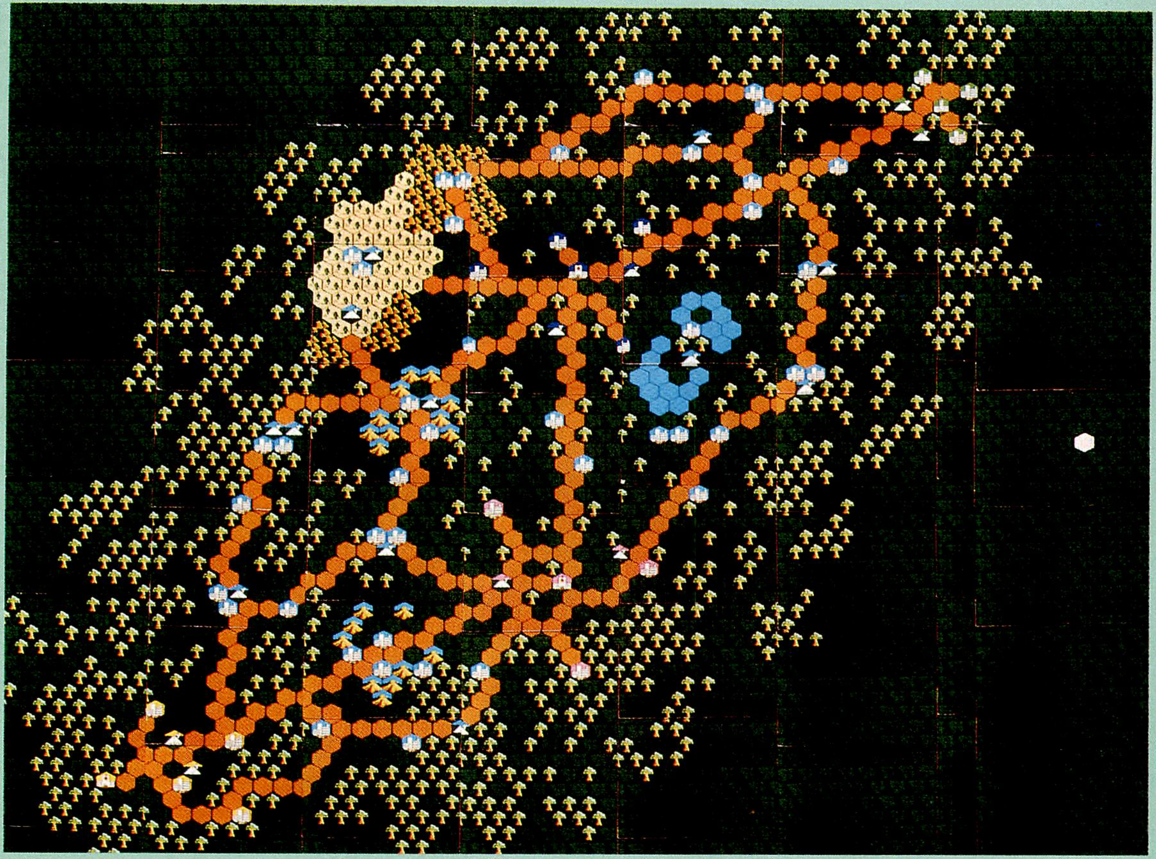
青国と特に変わりません。

★緑国のコツ

赤国と同じです。

★黄国のコツ

緑国を参考にして下さい



Blitz of 4land

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　4　空港　2
  - ・赤　都市　3　空港　2
  - ・緑　都市　3　空港　2
  - ・黄　都市　4　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　42　中立空港　12

★マップの景観及びポイント

マップの大部分は平地です。たくさんの小さな森林があります。大体必要なところにはちゃんと道路が通っていて陸上兵器を使う上での問題点は特にありません。緑国と黄国が両端にあり，青国と青国をはさみ込むような形になっています。そのため，青国と赤国は非常に苦しい思いをすることになります。首都間の距離がそれほど遠くないので，すぐに戦闘状態になってしまうので，幅広い攻撃力を持ったユニット（ゲパルトなど）が活躍します。

★青国のコツ

赤国が近いので先にこちらを攻撃・占領したくなりますが，しかしこれだと成功したとしても緑軍と黄軍からの防御に辛いものがあります。そこで次に近い緑国から攻めるのが得策でしょう。西にある都市や空港を徒歩で制圧して経済基盤を確立し，なんとしても緑国を占領します。赤国や黄国に対しては，中央のあたりで東西の方向に防衛ラインを想定して，北半分に入らせない様にガードをします。緑国の次は赤国，そして最後に黄国をおとします。

★赤国のコツ

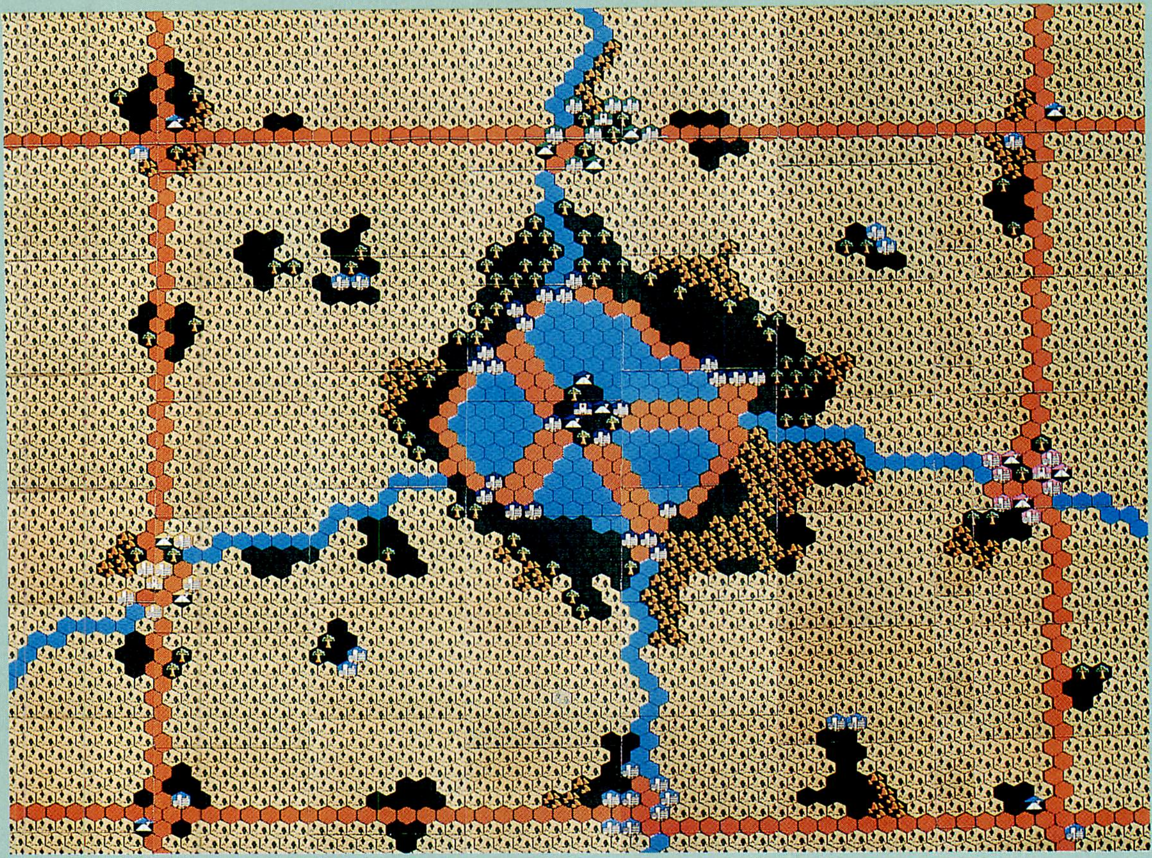
青国に赤国を，緑国に黄国をあてはめて考えれば，赤国のとる戦法は青国とまったく同じですみます。ただ防御に適した地形が首都近くにあまりないので，黄国をなんとしてもおとし，防御を固められるような地形を手に入れましょう。

★緑国のコツ

注意を払わなければならないのが，青国と赤国だけでよいのでかなり楽です。青国に3，赤国に1ぐらいの割合で注意を払います。青国を制圧した後は赤国，そして体勢を万全に整え，黄国に挑みます。

★黄国のコツ

この国は地形的に一番恵まれているので，同心円上に勢力を広げ，空港などの要所要所をおさえていきます。手始めに赤を制圧した後はコツコツと力をたくわえて様子を見ます。青か緑のどちらか一色になったところで一気にスパートをかけます。



Desert Moon

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　23　空港　3
  - ・赤　都市　6　空港　3
  - ・緑　都市　7　空港　3
  - ・黄　都市　6　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　20　中立空港　4

★マップの景観及びポイント

マップの名前を和訳すれば，「砂漠の月」。中央にあるオアシスを月に見たてているわけです。オアシスからは川が四本流れていて，マップを大きく四つに分けています。外側を大きく取り囲むような形で，道路が四本通っています。その道路と，川が合流している場所の，四か所のうち三か所に赤国，緑国，黄国の首都があります。残りの一か所には中立都市が六個ばかりあります。赤国と黄国にとっては結構重要な戦略拠点となります。砂漠のために陸上車では移動が遅く，また空港が少ないので，補給車とヘリコプターを上手に使うことがポイントです。

★青国のコツ

オアシスのまわりにある都市を極力短時間のあいだに占領して経済力を整えます。一番距離の短かい緑国から攻めていきますが，三方を敵に囲まれているので，森や都市を使って防御を固めます。ヘリコプターを使ってくると思われるので，ローランド2をいくつか用意するといいでしょう（対陸上兵器も忘れずに)。欲ばって二国を同時に相手にしたりするとハマッてしまいます。

★赤国のコツ

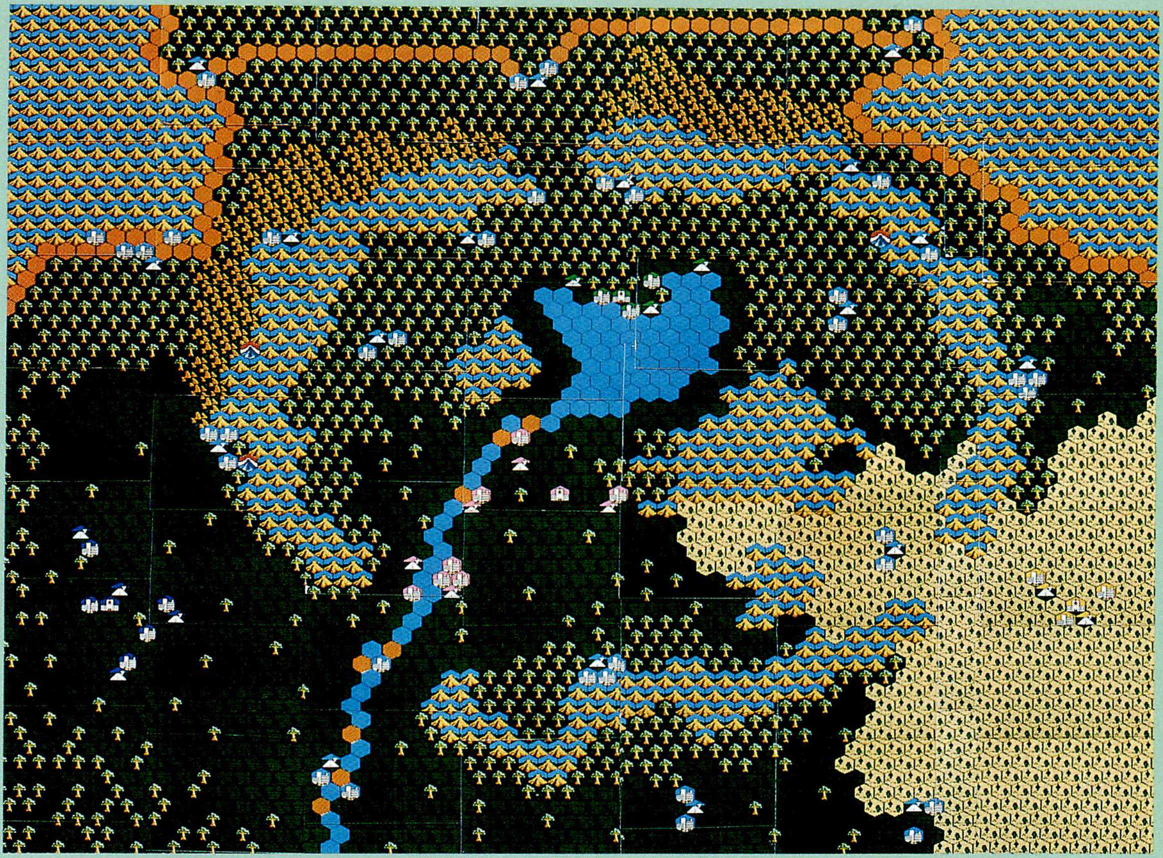
湖のまわりと，南に流れる川のところにある都市郡。赤国としてはまずこの二か所を戦略目標とします。特に湖のまわりにある都市を手に入れることができれば，青国を陥落させるための大事な足がかりになります。川のところの都市は，黄国にとられると後々面倒です。気をつけましょう。

★緑国のコツ

はっきりいって，赤国や黄国をかまっている余裕はありません。なんとしてでも湖のまわりに拠点を構えて勢力を広げましょう。青国との距離の短かさを利用して，輸送ヘリで一気にカタをつけます。あとは一国ずつ攻め落とすだけです。

★黄国のコツ

赤国と似たような地理的条件にあるので，赤国と同じ作戦でいきます。とはいえ，オアシスの手前に森林があったりで，四国の中では一番難しいところでしょう。



Mountain Road

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　5　空港　4
  - ・赤　都市　7　空港　5
  - ・緑　都市　3　空港　3
  - ・黄　都市　3　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　37　中立空港　18

★マップの景観及びポイント

山脈がぐるっと環状をなしていて，またその中心には湖があり，カルデラを想定しているマップのようです（するってーと湖はカルデラ湖か)。カルデラの中には湖をはさんで南側に緑国，北側に赤国の首都がそれぞれあります。カルデラの東南の方向には砂漠が広がり，その中には黄国の首都があります。主な戦場となるあたりに道路がなく，また森林，山脈，砂漠などの地形が少なくないので，装甲車や輸送ヘリ，その他の航空兵器が役にたちます。

★青国のコツ

東と北の二方向に戦力を送り込んでいきます。東方面の部隊は川ぞいにある都市や空港を手に入れながらカルデラの方向へ（黄国に対する防御ラインの意味もある）進みます。北側へ送った部隊は荒地の手前にある都市や空港を手に入れ，そこから航空兵器をカルデラの中へ飛ばします。つまり陸上兵器と航空兵器を使ってそれぞれの方向から攻撃をかけるのです。カルデラの内の国がどちらか一つになってから，一気に攻めるという手もあります。

★赤国のコツ

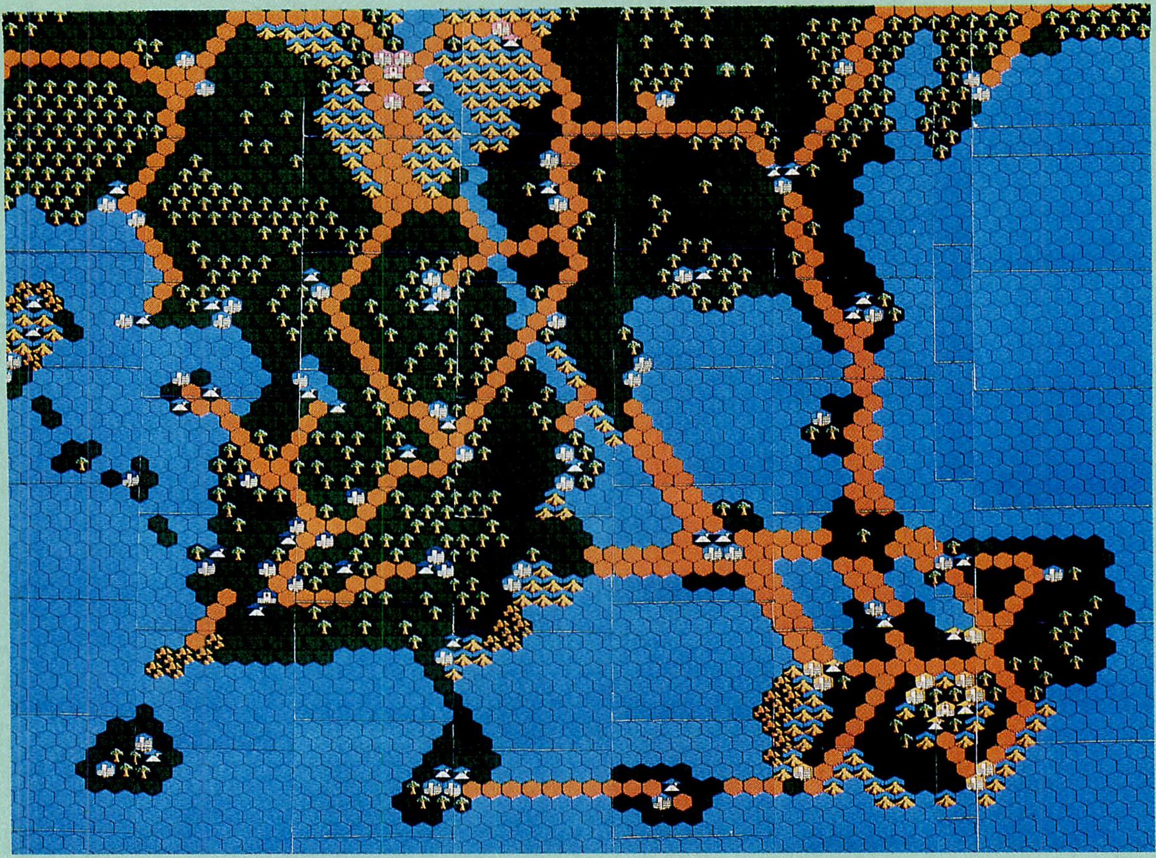
常に青軍の動きを頭に入れて（黄軍もだけど）行動するようにしましょう。川ぞいから来る青軍への対策をたてつつ，緑国を思い切ってたたきます。長引くと青軍が介入してくるので難かしくなります。一気にいきましょう。

★緑国のコツ

北側や，首都から近い場所にある都市や空港を手に入れて軍事予算を確保したいし，また，予算の関係上，成功率が低くても赤国を速攻で叩き潰したいし，とかなり難しい選択をおこなわねばなりません。北側に財源を確保しに行くにしても，赤国や青国に気を配らなければなりません。とにかく軍事費をムダにするような戦い方は避けましょう。

★黄国のコツ

砂漠に首都があるので，陸上兵器の運用が圧倒的に不利です。西，西南，北の三方向にある都市や空港を手に入れ確実に力をつけていきます。あとは青国の作戦を参考にしカルデラ湖へと戦力を進めていきます。



Peninsular War

DATA

- 参加国　3か国（青，赤，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市 10　空港 5
  - ・赤　都市 4　空港 3
  - ・黄　都市 10　空港 4
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市 44　中立空港 29

★マップの景観及びポイント

マップ名の“Peninsular War”というのは，1808年から1814年にイギリス・スペインとナポレオンの間におこった戦争のことです。がしかし，ここではただ単に半島での戦いを意味しているだけのようです（なんかイヤミな感じ）。北から南へ張りだした半島と，その東側に浮かぶ島を中心としたマップです。空港がけっこうあるのであまり補給の心配をせずに航空兵器を使うことができます。

★青国のコツ

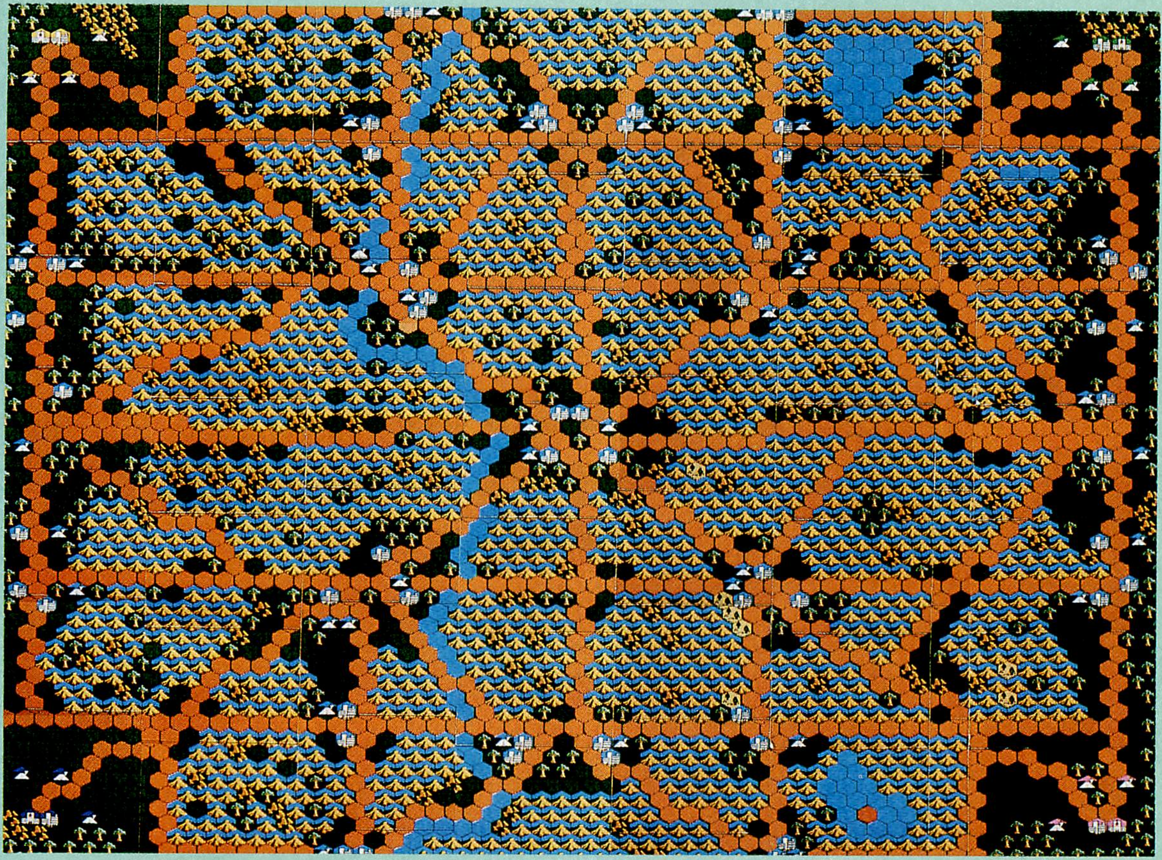
どちらの国から狙うにしても，とりあえず黄国の島との中間点にある都市や空港は手に入れておきましょう。経済力からいけば赤国を制圧する方が簡単でしょう。その場合，島との中間点を確保しておけば黄国からの防御は確実なものに近づきます，黄国は島であり，また経済力もあるのですぐに航空兵器を使いだすでしょう。それに備えて対空兵器を忘れずに。

★赤国のコツ

ビンボーです（他国と比べて）。まず経済基盤を固めましょう。足の速い装甲車などを使って，先に勢力圏を確保してからその内側を制圧して行きます（時間かせぎのため）。青国の出方を見て，どのコースを取るか決めましょう。黄軍へも戦力を振り分けなくてはならないので，スキが出るはずです。西側の小島にある空港などを使って，まわり込んでみるのもいいでしょう。

★黄国のコツ

半島に渡る道にある空港や都市は必ず手に入れます。そこを拠点として青国を攻略するわけですが，南と北の兵力のバランスを変えて，片方をオトリに使うなどして敵をゆさぶるようにしていくのがコツです。北端の中央に二つずつある都市と空港を手に入れる事ができたら，青国を陥落させるのも時間の問題です。後は赤国ですが，青国をおとした後では，それほど難しくもないでしょう。



Mountain Range

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　1　空港
  - ・赤　都市　1　空港
  - ・緑　都市　1　空港
  - ・黄　都市　1　空港
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　54　中立空港　37

★マップの景観及びポイント

四つの国の首都が，それぞれ四つの隅のところに位置しています。名前にも〝Mountain〟とつくだけあって，山がかなりたくさんあるマップです。中央より西よりに，南北の方向に川が流れていますが，このために道路が分断されているということも無いので，問題はありません。一応道路が全体を通ってはいますが，道幅がせまく，それほどの便利さはありません。中立都市や空港は道路が交わるところにまとまっていて，そのほとんどが戦略拠点として利用するのにそれぞれの国からちょうど良い距離にあります。四国とも立地条件にほとんど差がないので，作戦し全く同じでかまいません。装甲車以外の陸上ユニットは，首都の近く以外ではあまり役に立ってくれないでしょう。

★青国のコツ

マップを〝田〟と云う字にあてはめて考えてみて，自分の首都のある区画を完全に制圧することを第一目標としましょう。自国の首都のある区画の中ならば，輸送部隊はトラックでもかまいません。トラックは遠いところに向けて走らせ，近いところなら徒歩のままでも十分です。装甲車は最初から少しずつ生産しておき，どんどん最前線に配備します。経済基盤がしっかりしたら，次にF－16と攻撃機を生産します。装甲車，F－16，攻撃機を1つのグループとして扱い，それぞれの苦手な敵を補うように戦っていきます。装甲車の敵であるコブラや攻撃機はF－16でまた地上兵器は装甲車と攻撃機で破壊するようにします。装甲車は山に乗せてなるべく弱い敵とあたらせ，その他は攻撃機で撃破します。うまく分担し，それぞれの熟練度を高めていきましょう。熟練度があがってきたらあとは少しずつ勢力圏を広げていき，敵を潰していくだけです。あまりあせらずに着実な行動を取ることを心がけましょう。

★赤国のコツ

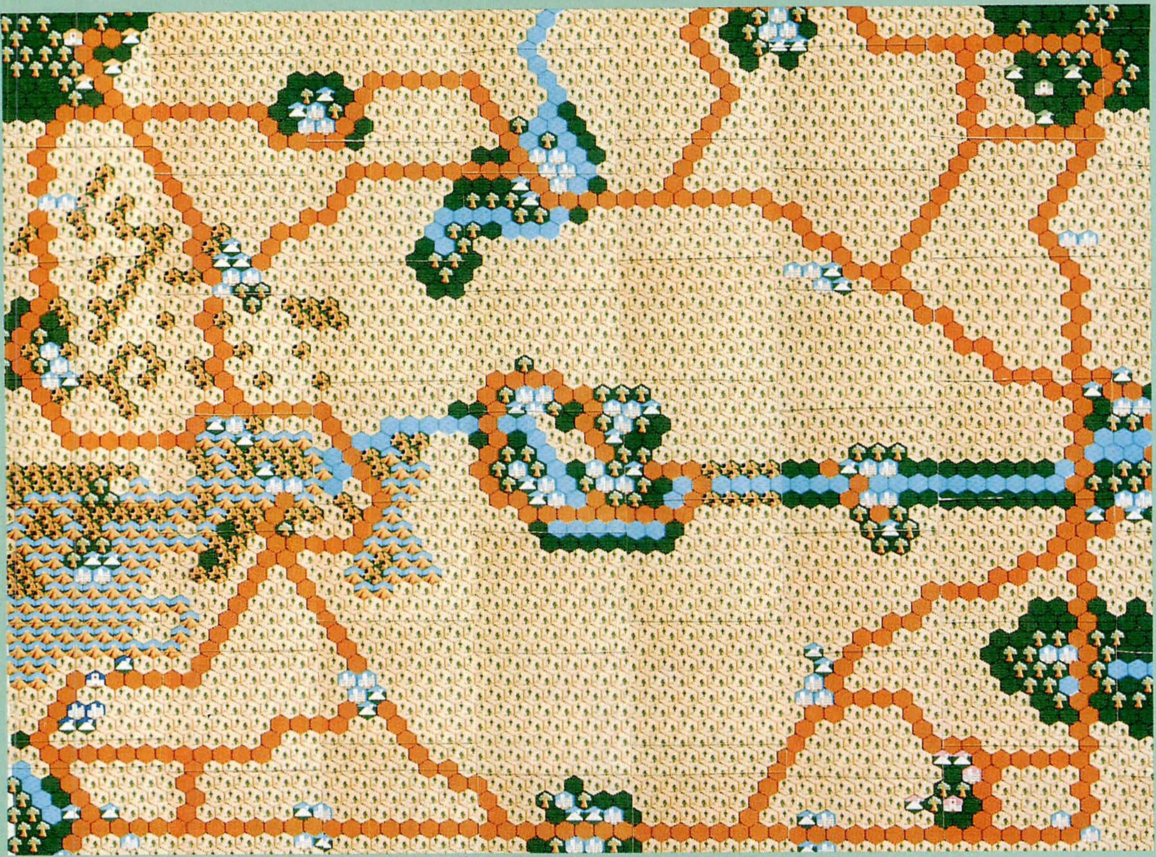
青国と同じ要領でいきます。

★緑国のコツ

赤国と同じ作戦でいきます。

★黄国のコツ

緑国を参考にして下さい。



Victory of Sand

DATA

- ●参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- ●所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　3
  - ・赤　都市　1　空港　2
  - ・緑　都市　0　空港　3
  - ・黄　都市　0　空港　3
- ●中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　69　中立空港　41

★マップの景観及びポイント

〝Mountain Range〟が山だらけのマップだったのに対し，このマップは砂だらけのマップです。四国の首都もマップの四隅と似たような（〝Mountain～〟と比べて）位置にあります。中央にオアシスがあり，このまわりに都市や空港が群れていますが，ここを手に入れた国と最終的に勝利を手に入れる国とは，どうもイコールの関係にあるようです。オアシスをぐるっと遠まきにするような感じで道路が通っていますが，オアシスのところ以外にある中立都市はたいていこの道路のそばにあります。全体的に砂漠ばっかりなので，装甲車と航空ユニットが，きっとあなたの役に立つことでしょう。

★青国のコツ

まずは中央部にいくらかの部隊を送ることが大前提です。次はなんとしても山脈の北側にある都市を手に入れ，そこを拠点として黄国に猛攻を加えます。赤国に対してはとりあえず防衛線を敷いておき，黄国，オアシスのまわりを制圧した後で緑国と状況を比較し，楽な方を先に攻撃します。赤国に対する防御を少なくし過ぎなければ，ま，楽勝です。

★赤国のコツ

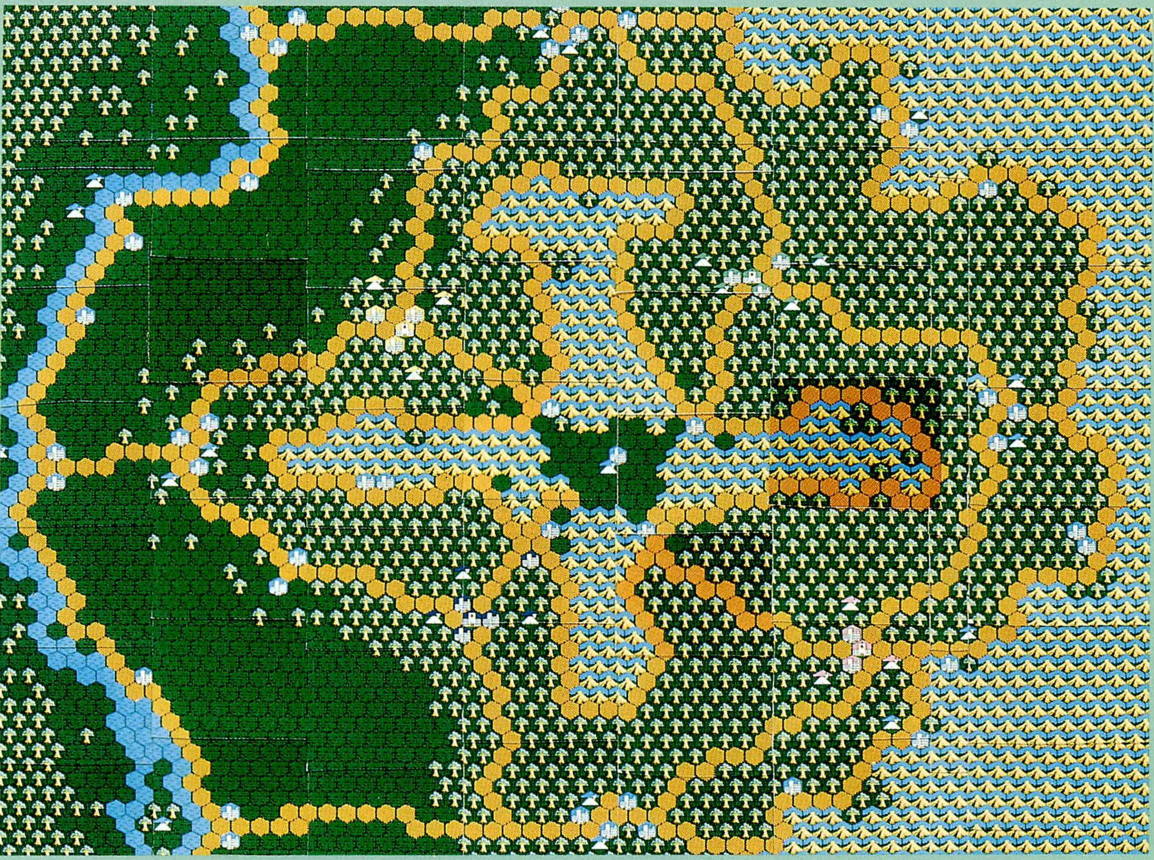
北と西の二方向へ部隊を送り，勢力圏を確保しましょう。両方とも，経済的な基礎ができあがるまではあまり攻め進ませてはいけません。中央のオアシスを手に入れる努力も忘れないようにしましょう。それから，青，緑両国の状況をみて攻撃開始です。

★緑国のコツ

都市と都市の間がけっこうあいているので，補給という問題を常に考えながら行動しましょう。西に2，南に2，中央部に1ぐらいの割合で部隊を進めましょう。補給にさえ手間取らなければ，そこそこに勢力を伸ばしていけます。

★黄国のコツ

とにかく青国に対する防御はおこたらないようにしましょう。東側では川より手前，南側では中央のあたりまでを制圧することを目標にします。オアシスのあたりで都市か空港が手に入れば，かなり楽になります。



Mountain Cross

DATA

- ●参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- ・所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　4　空港　3
  - ・赤　都市　2　空港　3
  - ・緑　都市　3　空港　4
  - ・黄　都研　3　空港　3
- ●中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　44　中立空港　16

★マップの景観及びポイント

名前のとおり（こればっかり），中央に山岳が十字の形をなして並んでいます。十字の交差している場所には平地が広がり（って程広くないけど）中立都市や空港があります。他国の首都へ行く近道でもあるので，けっこう重要な場所です。大雑把に云って，西に川，中央に山岳と森林，東に山脈という構成になっています。十字山脈をとり囲むような感じで道路が幾重にか通っています。中立都市はそそ道路ぞいに数多く存在しています。中央部のあたりにある道路を使えば移動は楽に行えますが，道幅が狭く森に挟まれているので，装甲車以外の陸上兵器では攻撃を受けたときに逃げることもできなくなるので，要注意です。

★青国のコツ

西側に広がる平地に点在する中立都市や空港を手に入れ，経済力を付けましょう。西側に勢力をのばすと，当然のことながら黄国との武力衝突があるはずです。赤軍に奇襲攻撃をくらわないように気をつけながら，まずは黄国を陥落させましょう。黄国を落とし，力を十分に貯えるまでは東半分には攻撃を加えず，防衛にだけ気をつけるようにします。下手に先を急いで思わぬ痛手を受けてしまうことのないように，十分に時期をみてから攻撃をかけましょう。

★赤国のコツ

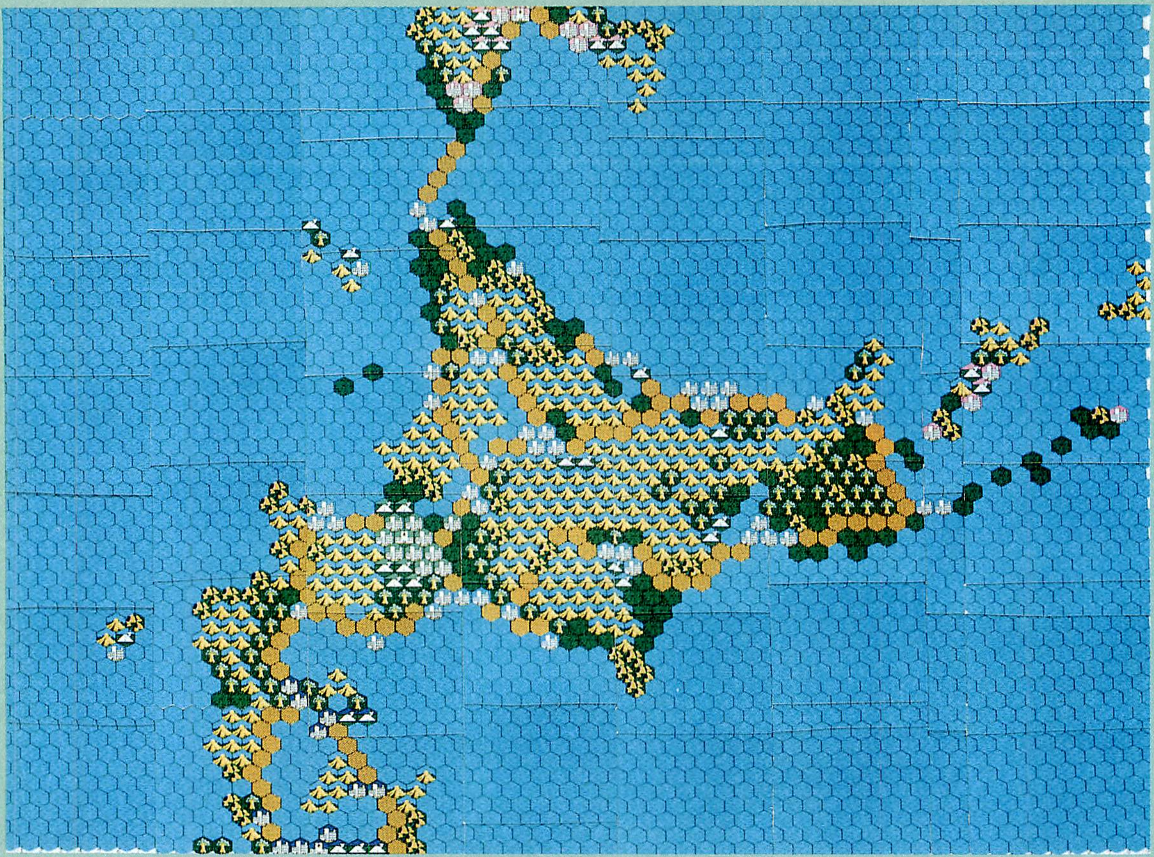
緑国は地形的にみて，あまり占領しやすいとは云えません。そこで中央部（山脈がでっぱってるとこ）にある都市群を拠点として，緑軍に対しては防衛一筋に徹します。青国が黄国にスパートをかけるために，首都付近が手薄になるのを待ち，青国を一気におとします。手薄になりそうもないときは都市を一つずつ手に入れ，力を除々に奪っていきます。青国をおとせたら次は黄国，最後に緑国を攻撃します（状況によっては緑を先にした方がいいときも……）。

★緑国のコツ

赤国のとる作戦とほとんど同じでいいでしょう。緑国と赤国，黄国と青国をそれぞれ入れ換えて考えて下さい。

★黄国のコツ

赤国のとる作戦とほとんど変わらない作戦でOKです。それぞれの国を入れ換えて考えて下さい。



Red Bear

DATA

●参加国	3か国（青，赤，緑）			
●所有都市及び所有空港数				
・青	都市	10	空港	5
・赤	都市	18	空港	9
・緑	都市	10	空港	6
●中立都市及び中方空港数				
・中立都市		46	中立空港	12

★マップの景観及びポイント

北海道をめぐる3国(?)の熾烈な戦いです。三国の首都は，青国が青森，赤国が樺太，緑国が札幌にそれぞれおかれています。ソ連軍の北海道侵略を想定した，シミュレーション・ウォー・ゲームならではの（大戦略ならではと云ってもいいのではないか）マップです。地図（本物の）と見比べてみればわかると思いますが，実際の地形に結構似せて作ってあります。地図とずっと見比べながらプレイするのもなかなか楽しいものです。全体的に山岳が多く，道路が十分でないので陸上兵器の運用には少しキビしいものがあります。う～ん，北方領土が赤い……。

★青国のコツ

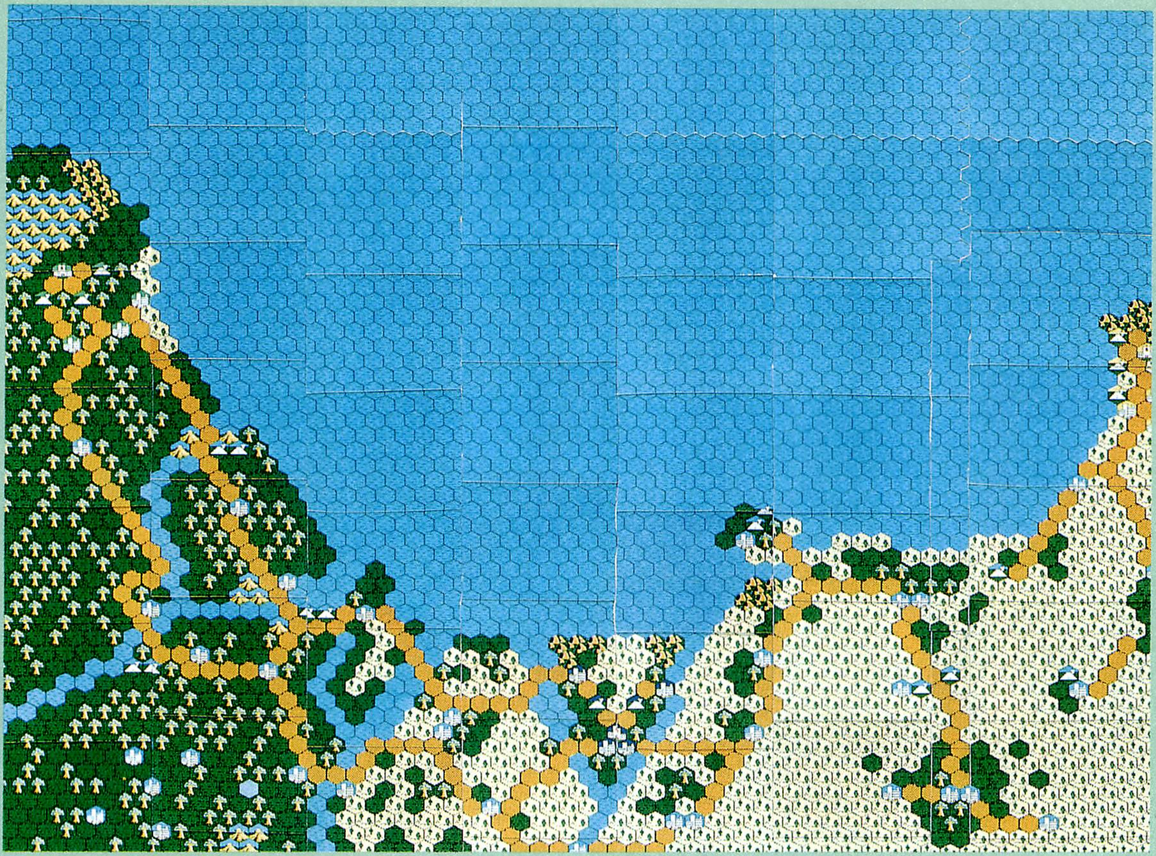
場所が場所なので，北へ進むしか道がありません。陸上部隊をどんどん送り込みましょう。道路など地形の関係上，陸上部隊だけでは無理です。函館にある空港を拠点として，航空兵器を展開させ，陸上部隊の支援をおこないましょう。また一方で，輸送ヘリを使って十勝平野へ兵員ユニットを送り込み，領土拡大の足がかりを作りましょう。帯広あたりを制圧できればしめたものです。南と東からの二方向から緑国を陥落させます。成功すれば，かなりの勢力を手に入れることができます。

★赤国のコツ

場所が場所なので，南下しながら国力をつけていくという作戦をとります。名寄のあたりまで来たら，網走を制圧し，北方領土へ戦力をつなぎます。その後緑国をじわじわ取り囲んでいき，占領します。そこまでいけば，青国などもう問題外でしょう。

★緑国のコツ

軍資金の財源を確保するために帯広へ，青国に対する防衛と攻略のために函館へ，赤国を足止めし赤国侵略の際の戦略拠点にするために旭川へ，この三方向を目標として部隊を進めていきます。帯広を制圧し，軍事費が安定したら，青国へ向けて本格的な戦力を差し向けます。青国を攻略することができれば，後は網走，旭川を完全に手に入れ，赤国に向けて侵攻を開始します。



Planet INDRA

DATA

- 参加国　3か国（青，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　4　空港　2
  - ・緑　都市　3　空港　3
  - ・黄　都市　3　空港　3
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　33　中立空港　33

★マップの景観及びポイント

マップの名前からすると，どうやらここはどうやらインドラという名の惑星らしいのですが。マップの半分以上が海（湖かも知れない）で，陸地が湾を形作っています。陸地は東半分が砂漠，西半分が森林をメインとした地形となっています（ちょっと強引な設定なので〝惑星インドラ〟となっているのかも知れない）。陸地の西の先端に緑国，東の先端に黄国があり，中央には青国があります（緑軍も黄軍も迷彩塗装されているみたいに見える）。

★青国のコツ

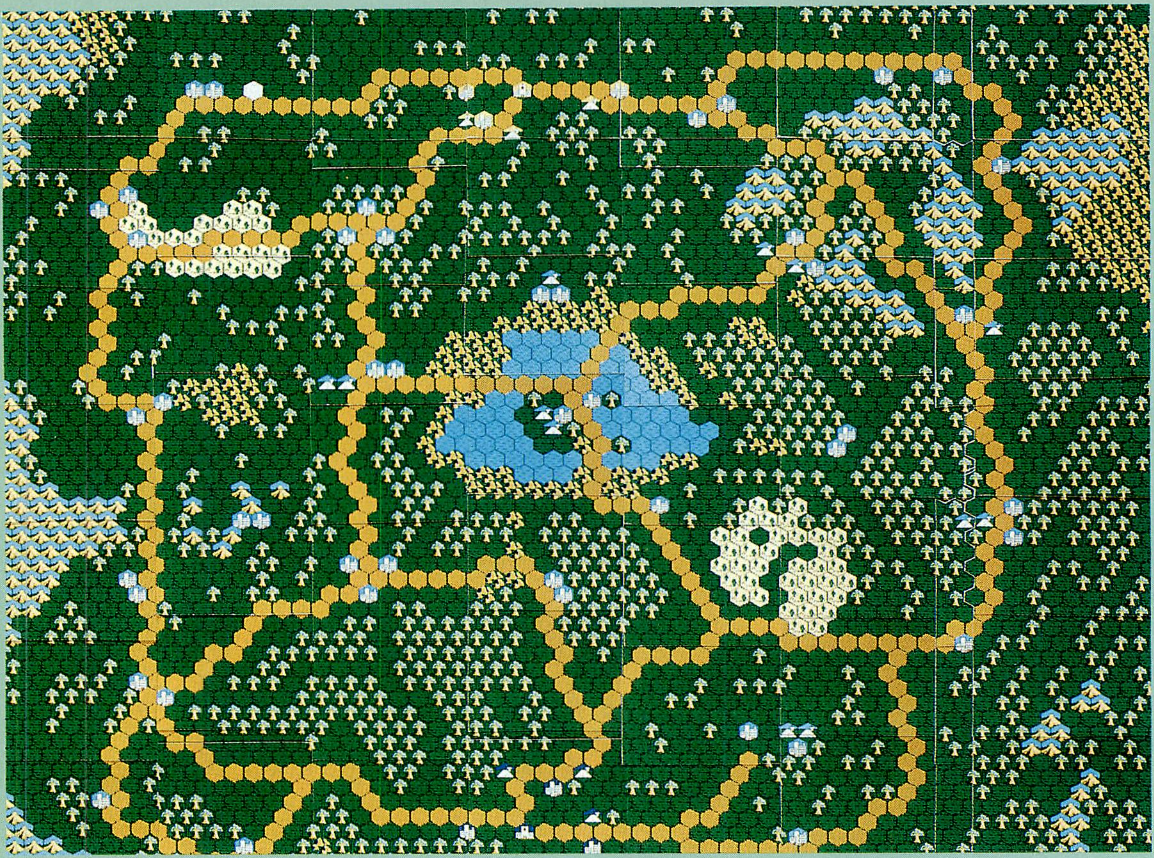
西と東に部隊を送り，中立都市を手に入れ経済基盤を確保します。それぞれの国に対する防衛拠点としても耐えるような地形を選びます（都市に隣接して森林の地形があるなど）。軍事費が増えてきたら，いよいよ他国へ攻め込むわけですが，途中途中に拠点の構えやすい黄色から（首都のまわりに防御率の高い地形が少ないという理由もある）攻撃をかけていきましょう。砂漠は移動消費が高いので，補給には気をつけましょう。補給部隊の使い方によっては，コブラやハリアーなどの航空兵器がかなりの活躍をみせてくれます。補給車をやられないようにカバーをつけるのを忘れないようにしましょう。また緑国との戦いは主に森林がその舞台となります。敵が輸送ヘリなどの航空ユニットを使っている場合は，森にゲパルトを配置しておきます。かなりの戦果をあげてくれるでしょう。また，川が何本か流れていますが，橋が敵味方共に進攻のネックになります。極力手に入れ，うまく活用しましょう。

★緑国のコツ

移動力の大きい装甲車と輸送ヘリを第一に生産し，都市空港をなるべく多く手に入れます。橋で足止めをくわされないように，早いテンポで進ませていきます。青国は黄国も相手にしなくてはならないので，部隊の手薄な場所を選んで攻撃を加えます。その後砂漠戦になりますが，補給路の確保さえおこたらなければ経済力，熟練度共にあがっているはずなので問題ないはずです。

★黄国のコツ

砂漠なので補給には特に気をつけたいものです。緑国と同じ理由から青国占領はそれほど難しくないはずです。緑国に対しては，コブラなどを使い敵の裏にまわりこみながら橋をひとつひとつ手に入れ，部隊を進めます。



Win at The Lake

DATA

- 参加国　2か国（青，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　3　空港　3
  - ・黄　都市　3　空港　3
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　46　中立空港　12

★マップの景観及びポイント

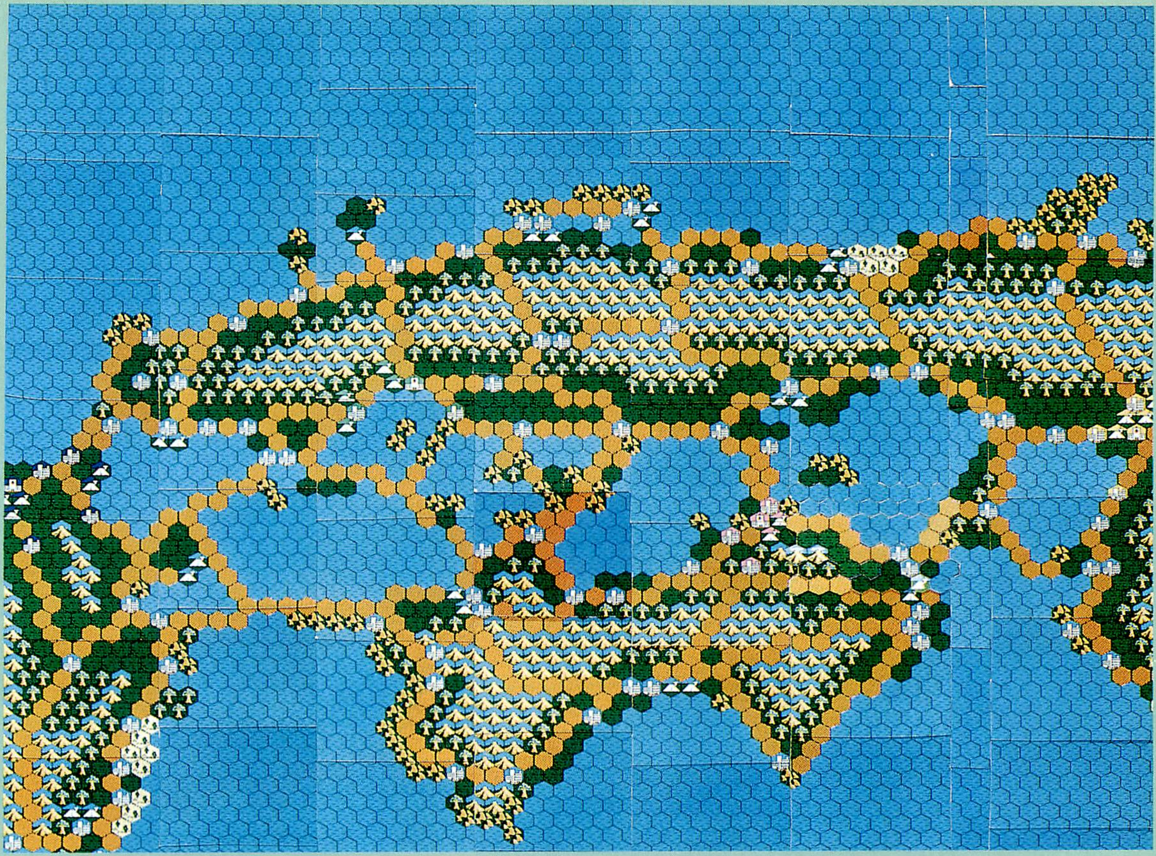
中央に湖があり，そこに浮いている島には都市と空港が二つずつあります。マップの名前はそこからきたのでしょう。全体的に森林と平地が多く，また中立都市や空港もかなりの数があります。中立都市や空港は，ほとんどが交通の便の良いところにあるので，それほど難しいマップではありません。

★青国のコツ

輸送部隊を駆使して，早目早目に中立都市を自分のものとして，経済力をつけましょう。レオパルドなどの陸上上器も兵産し，黄国に向けて進めます。軍事費がたまってきたら，攻撃機の導入です。陸上兵器と組みあわせて，敵の部隊を確実に撃破していきましょう。確実に撃破することで，敵部隊の熟練度が上がってしまうのを防ぐわけです。敵に経済力があり，次から次に部隊を生産してくるとは云っても，熟練度の差というのは徐々に戦局にあらわれてきます。また陸上部隊ですが，所々に砂漠があり，また，一番の激戦地である中央の湖のまわりに荒地があったりするので，移動力の大きい装甲車がけっこう役に立ったりします。対空兵器は，ローランドを後方に，ゲパルトを前戦に配置します。前線では陸上兵器と戦わなければならないためです。陸対空兵器だけでは手がたらなくなって来たら，すぐにF－16などを生産，投入します。敵を撃滅するのも大事ですが，自軍の部隊がやられないということも重要です。敵の熟練度がいくら低くても，自軍の熟練度も低くては，なんにもなりませんから，敵首都に攻撃をかけるときには，湖を拠点にしないとツライのでこの辺を制圧するということが勝利へのカギとなります。

★黄国のコツ

輸送ユニットを使い，経済基盤を固めますが，それと同時に移動力の大きい部隊で湖近辺を制圧していきます。湖を確保し陸上兵器で固めておいてから，自国に近い中立都市をおとしていくようなつもりでやります。地理的条件をおおいに利用して，勝利を掴みましょう。



SETONAIKAI WARS

DATA

- ●参加国　4か国（青，赤，緑，青）
- ●所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　4　空港　5
  - ・赤　都市　3　空港　2
  - ・緑　都市　2　空港　4
  - ・黄　都変　5　空港　4
- ●中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　76　中立空港　23

★マップの景観及びポイント

マップの名前を読んでも写真を見てもらっても（なんだかシツコイ）わかるように，瀬戸内海を中心としたマップです。福岡の青国，高松の赤国，広島の緑国，大阪の黄国この4か国が覇権を争います。さながら現代兵器を使ったやくざの西日本統一戦争と云ったところでしょうか（ナンノコッチャ）。九州と本州と四国，四国と九州のあいだには，陸上兵器が行き来できるように橋がかけてあります。陸地は，実際の日本と同じように，山岳が多く，平地は海岸線にそった少しの部分にしかありません。道路が通っているとは云え，陸地の幅が狭く，首都と首都の間には瀬戸内海が広がっているので，陸上兵器よりも航空兵器が有効です。

★青国のコツ

4国の中では一番有利でしょう。まず最初に，部隊を進めるうえでネックになる橋を確保します。下関，徳山，松山を制圧できればしめたものです。それと同時に南側へ兵員ユニットを送り，経済基盤の確保に努めます。経済力が安定し，下関，徳山，松山を手に入れることができたら緑国を攻略します。その後戦力を固め，赤国と黄国の戦況を見計らい，赤国をおとします。黄国に対しては，黄国，緑国をおとして手に入れた多額の軍事費をバックに，総力戦を挑みます。

★赤国のコツ

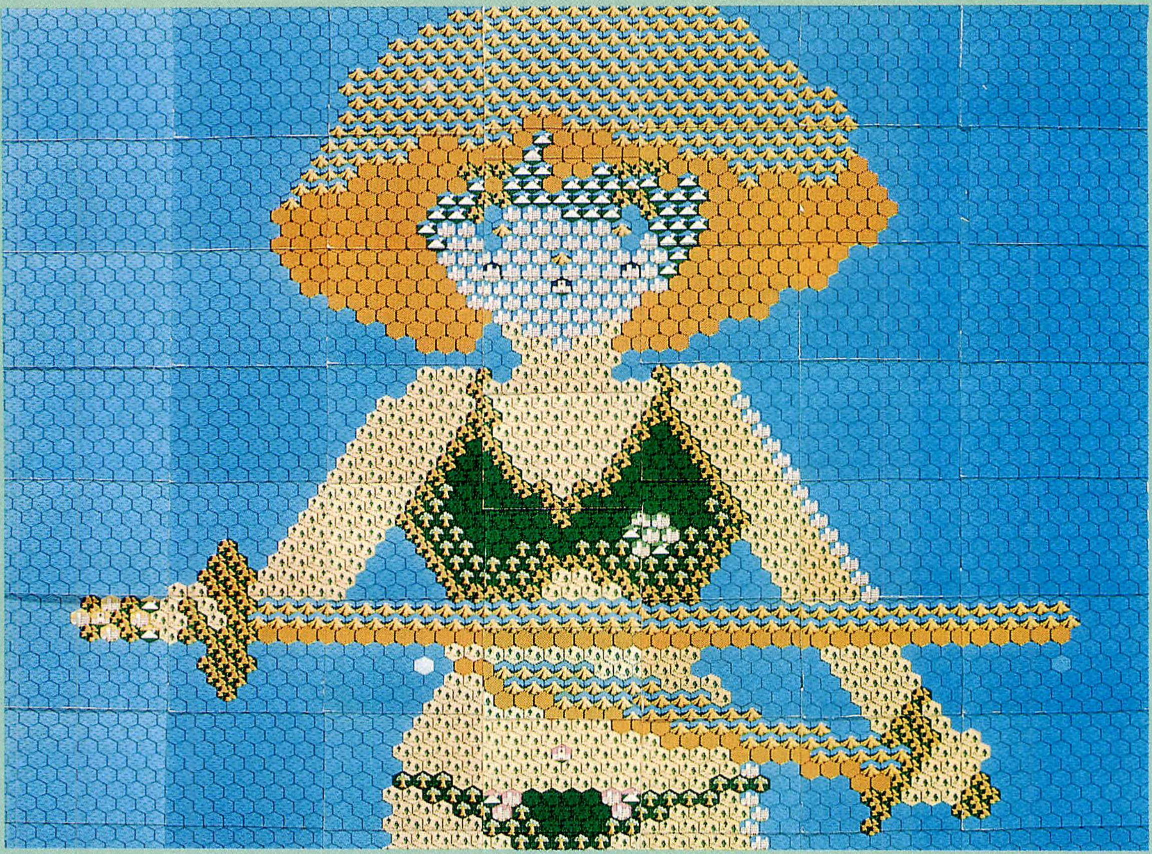
第1目標としては，四国全体を制圧し，経済力を確保します。青国と緑国に対する防衛に気をつけましょう。四国に上陸されないようにしましょう。緑国と黄国は等距離にありますが，緑国の占領に成功しても黄国と青国に狭まれてしまうので，黄国を先に攻撃します。黄国占領に成功すれば未来はかなり明るいものとなります。

★緑国のコツ

日本海側，四国松山に戦力を送り軍事費を確保し，九州進出に全ての望みをかけます。

★黄国のコツ

まず軍事費を手に入れ，航空兵器を生産します。陸上兵器と力を合わせ四国に進出して，四国を落とします。それほど難しくないハズです。あとは四国を完全に制圧して経済力をつけ，緑国，青国に順に進みます。



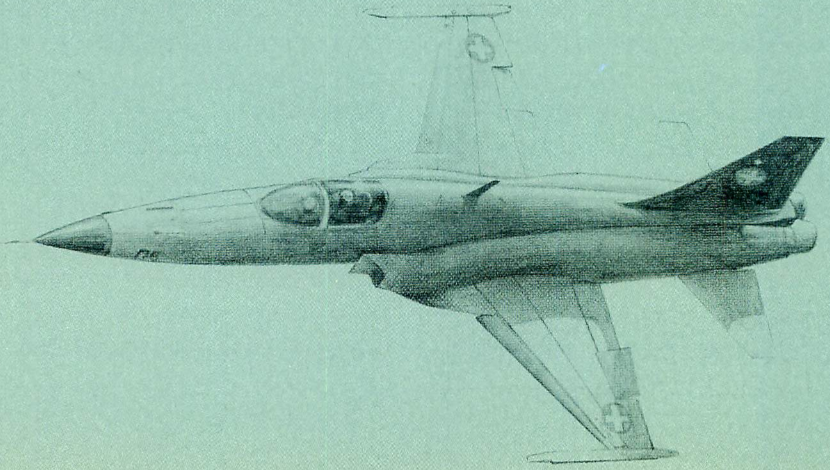
EHEHE

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　3　空港　0
  - ・赤　都市　5　空港　2
  - ・緑　都市　5　空港　2
  - ・黄　都市　5　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　　中立空港

★マップの景観及びポイント

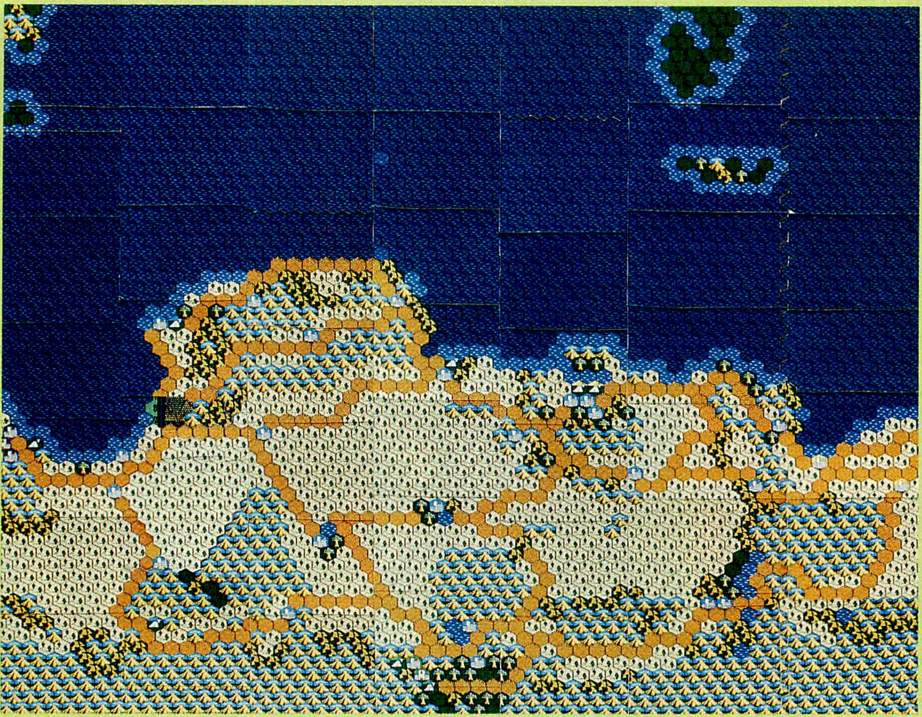
このマップは隠れマップで，普通の方法では起動することができません。〝GAME　LOAD〞を指定し，カーソルをNo.11のところに合わせて，〔RETURN〕キーのかわりに〔TAB〕キーを押すとこのマップを起ち上げることができます。この写真で見ると顔の色などがグチャグチャですが，実際にはフルマップスクリーンで見て，ちゃんとした配色になるように設計されています。顔の部分に青国，おへそに赤国，左の胸に緑国，剣のツカのところに黄国の首都が配置されています。スタート直後には中立都市や中立空港だった顔の大部分が青軍に占領されてゆき，顔が青ザメていくところが笑えます。条件としては青国が問題にならないぐらい有利にできています。ま，冗談と取っておくのが無難なところでしょう。



No.1　大戦略パワーアップセット

DATA

●参加国
3か国（青，緑，黄）
●所有都市及び所有空港数
・青
都市　2
空港　1
・緑
都市　1
空港　2
・黄
都市　4
空港　3
●中立都市及び中立空港数
中立都市　24
中立空港　3

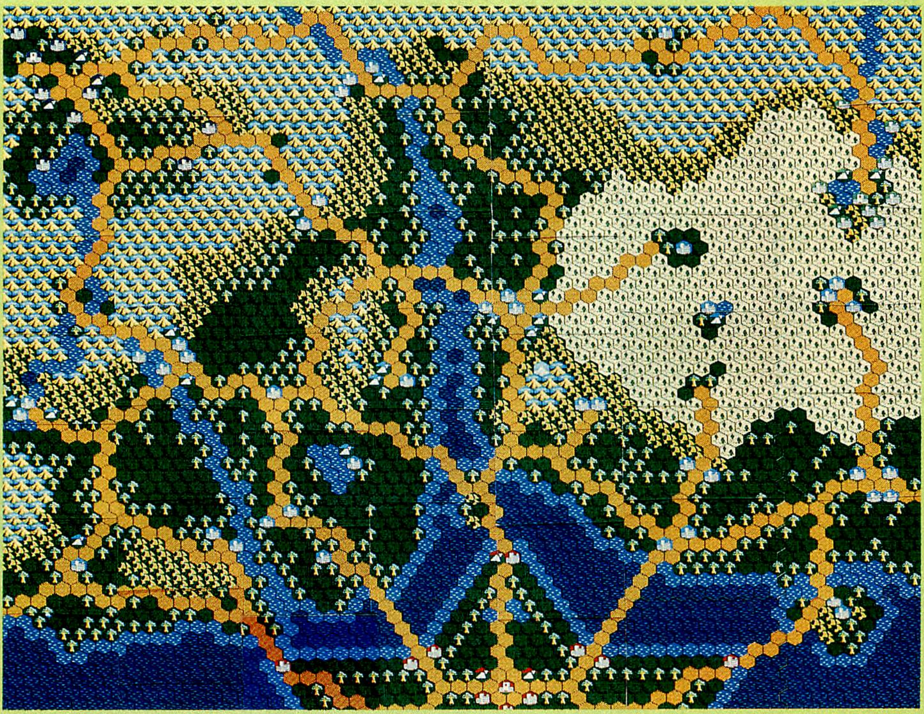


North Africa

No.2　大戦略パワーアップセット

DATA

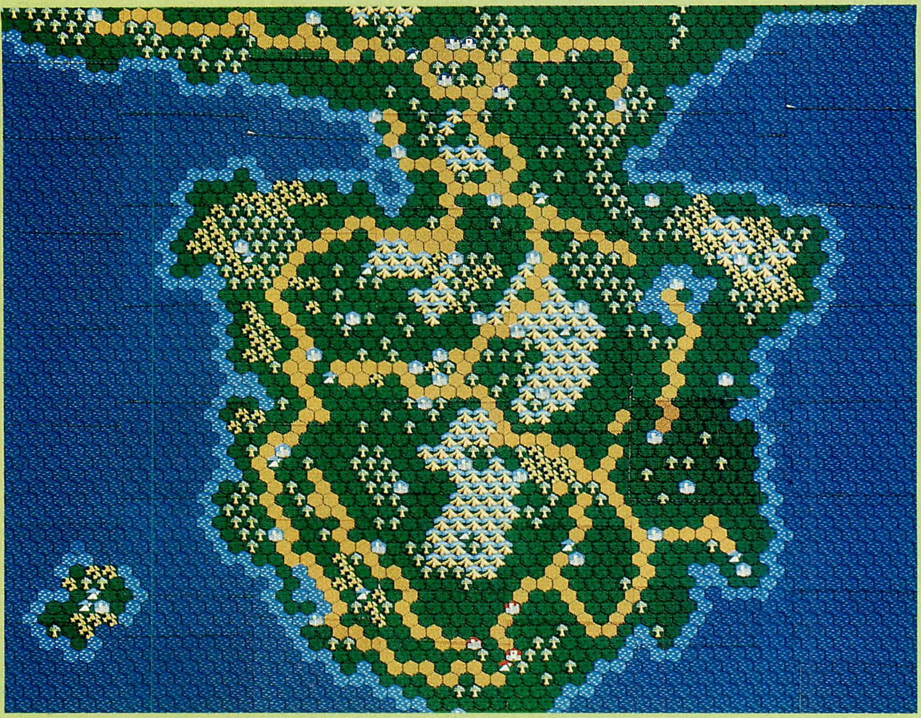
●参加国
3か国（青，赤，緑）　緑）
●所有都市及び所有空港数
・青
都市　8
空港　3
・赤
都市　10
空港　3
・緑
都市　8
空港　3
●中立都市及び中立空港数
中立都市　41
中立空港　15



Trespassers

DATA

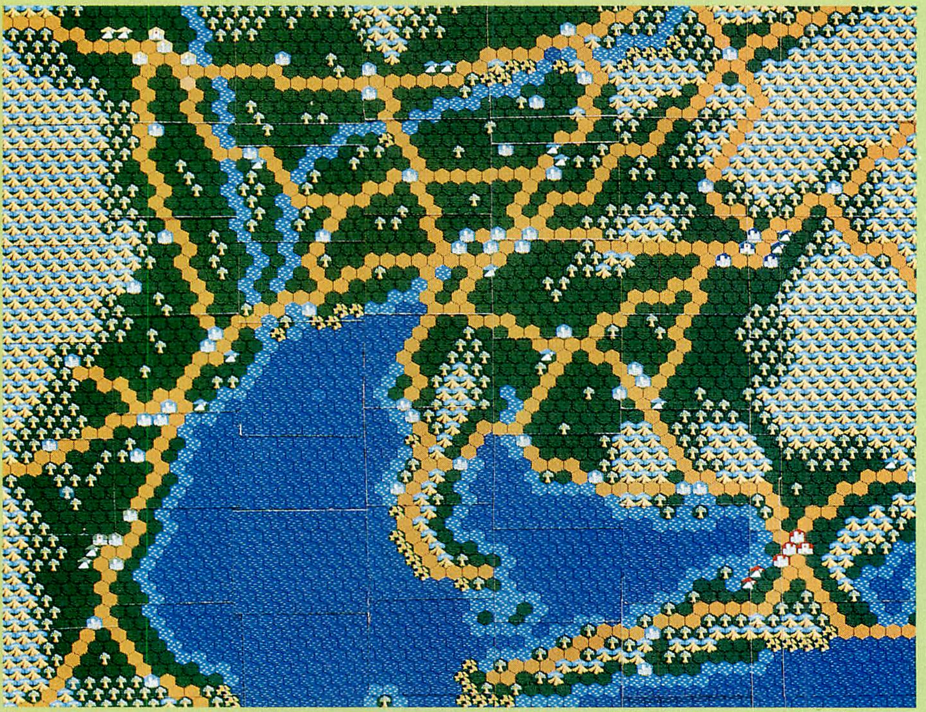
- 参加国
  2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青
    都市　3
    空港　1
  - 赤
    都市　2
    空港　1
- 中立都市及び中立空港数
  中立東市　37　中立
  中空空港12　中立



Izu Wars

DATA

- 参加国
  4か国（赤，青，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青　都市　3
    　空港　2
  - 赤　都市　3
    　空港　2
  - 緑　都市　3
    　空港　2
  - 黄　都市　3
    　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　51
  中立空港　12



イセワン　オペレーション

★マップの景観及びポイント

マップの名前があらわしているように，これも実際にある日本の地形を題材にとったマップです。豊田の青国，豊橋の赤国，津の緑国，大垣の黄国が伊勢湾を中心に尾張統一戦争を繰り広げます。陸地には平地が多く，また道路も通っているので，陸上兵器の移動はけっこう楽です。北部に２本の川が流れていますが橋の数が少ないので，攻防の拠点になったりします。青国はまわりに中立都市が多く，かなり有利な設定になっています。

★青国のコツ

こういう三か国以上が登場するマップのセオリーですが，自国がはさまれた場所にいる場合は，はじめは必ず外側にむかって進撃します。したがってこの場合は赤国に向かって部隊を進めるわけです。中立都市を獲得しつつ，早目に赤国をなんとしても占領してしまいましょう。名古屋一帯を制圧できれば経済的にはシめたものです。赤国をオとすのは難しいかも知れませんが，航空ユニットで海から廻り込むなどして工夫して下さい。赤国占領後は黄国攻略となるわけですが，川を上手に活用して下さい。また緑国の方面から海を渡ってくる航空兵器があったりするので気をつけて下さい。黄国をオとせたら後は楽でしょう。

★赤国のコツ

知多半島へ輸送ヘリ，蒲郡へ輸送トラックを送り経済力をつけます。経済力がついたら岡崎を全力をあげて制圧し，さらに経済力をつけます。青軍の状況をみて青軍首都を占領します。名古屋近辺の中立都市を手に入れてからだと確実です。青国を手に入れた後は，青国の作戦を参考にして下さい。

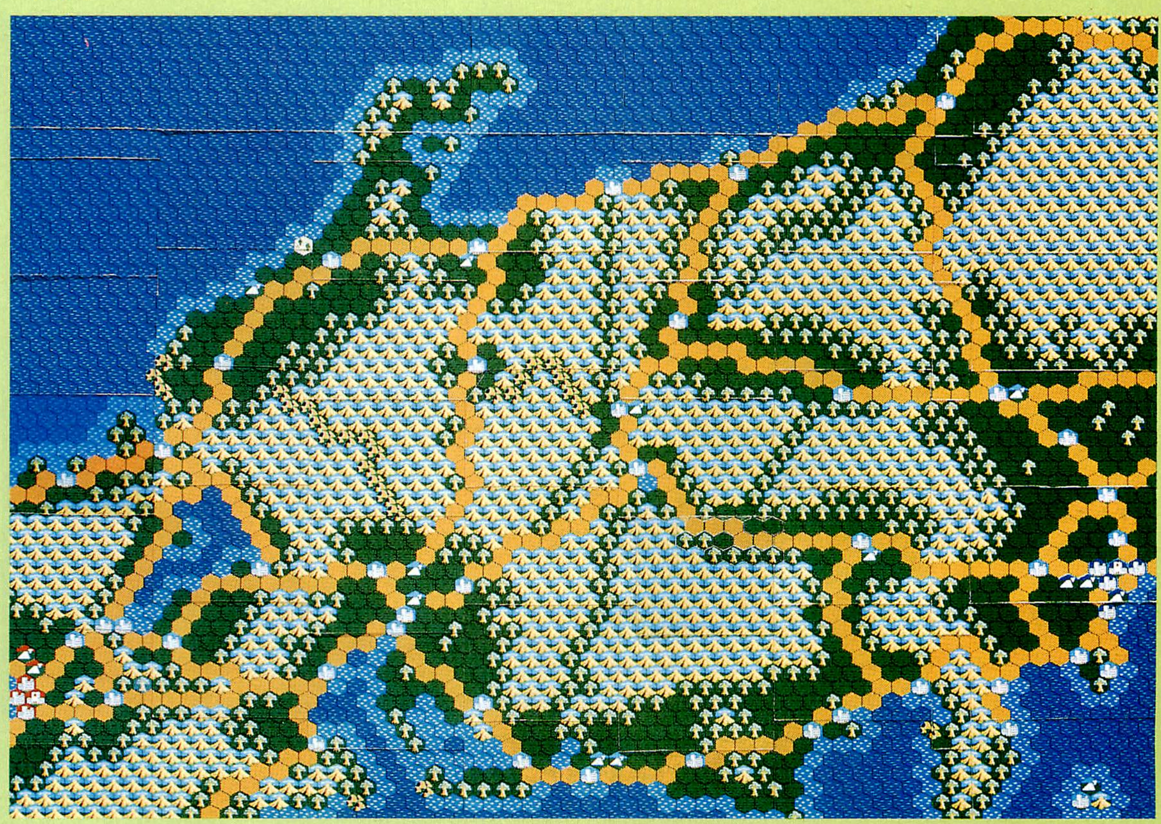
★緑国のコツ

輸送ヘリなどを使って知多半島に送り込むという手もありますが，護衛をつけることができなければ無駄な損害を増やすだけです。陸地づたいに黄国を攻撃しましょう。

★黄国のコツ

はっきり云って勝利はムズかしいでしょう。少しずつ，勢力を広げ，緑国を攻略するスキを待つのみです。

No.5 大戦略パワーアップセット



TOUKAIDOU Wars

DATA

- 参加国　2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　4　空港　3
  - ・赤　都市　4　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　45　中立空港　11

★マップの景観及びポイント

このマップも実際の日本を基にデザインされています。中部地方を中心に東京に青国，大阪に赤国と関東ＶＳ関西と云った感じです。地形的には山岳が多く（現実の日本がそうであるように），その山あいを通っている道路は少なく，森や荒地などが細く続いていてかろうじて通れるようになっている獣道のようなものも何本かあります。一番移動が楽なのは，やはりマップの名前にもなっている，東海道でしょう。青軍は浜松，赤国は名古屋を拠点とするのでその二つの地点の間が主な戦場となります。日本海側にも中立都市がポツンポツンとありますが，あまり問題にはされません。

★青国のコツ

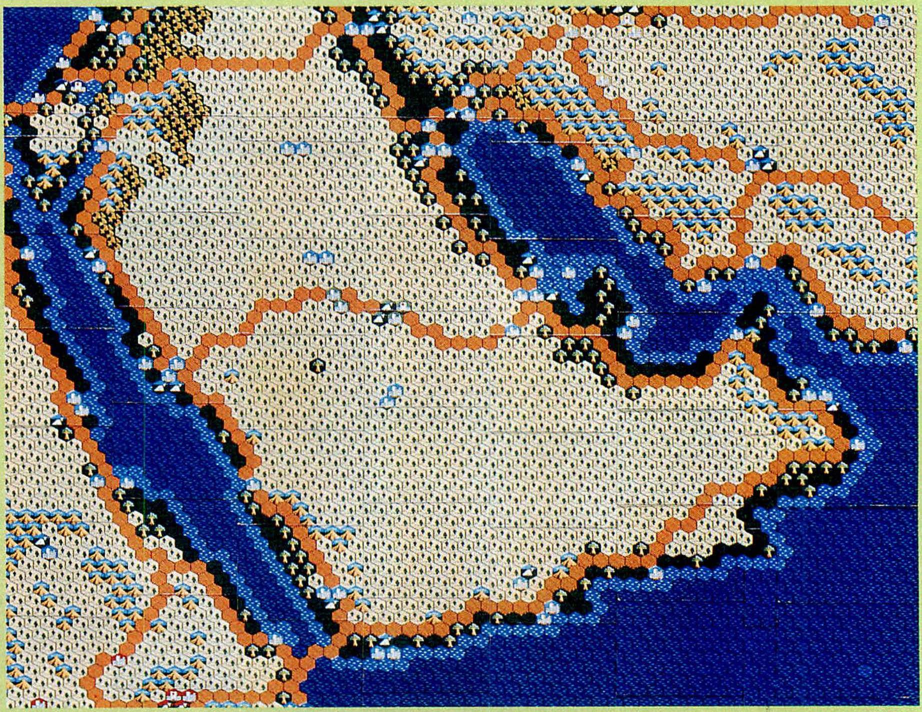
浜松にある中立空港二つを手に入れることを目標に，部隊を進めてゆきます。途中にある中立都市も占領します。浜松は攻撃拠点とするために手に入れ，軍事費を手に入れるために日本海方面にも兵員ユニットを送ります。山のあいだを通る道路（中央自動車道だろうか？）にもいくつかの部隊を進めて，東海道を前進する部隊といっしょに敵の拠点である名古屋を叩きます。名古屋が手に入れば赤国を陥落できるのも時間の問題でしょう。

★赤軍のコツ

これと云ってあまり重要な問題ありません。名古屋を制圧し，そこを攻防の拠点とし，日本海沿岸で資金を稼ぎます。豊川，蒲郡近辺で，陸路が狭くなっているところがありますが，ここをうまく切り抜けられるかどうかが一番のポイントでしょう。陸上兵器のほかに，航空兵器を支援に向けるなどして，うまく切り抜けて下さい。中央自動車道も通れるようだったら，そこも使って二面攻撃です。

DATA

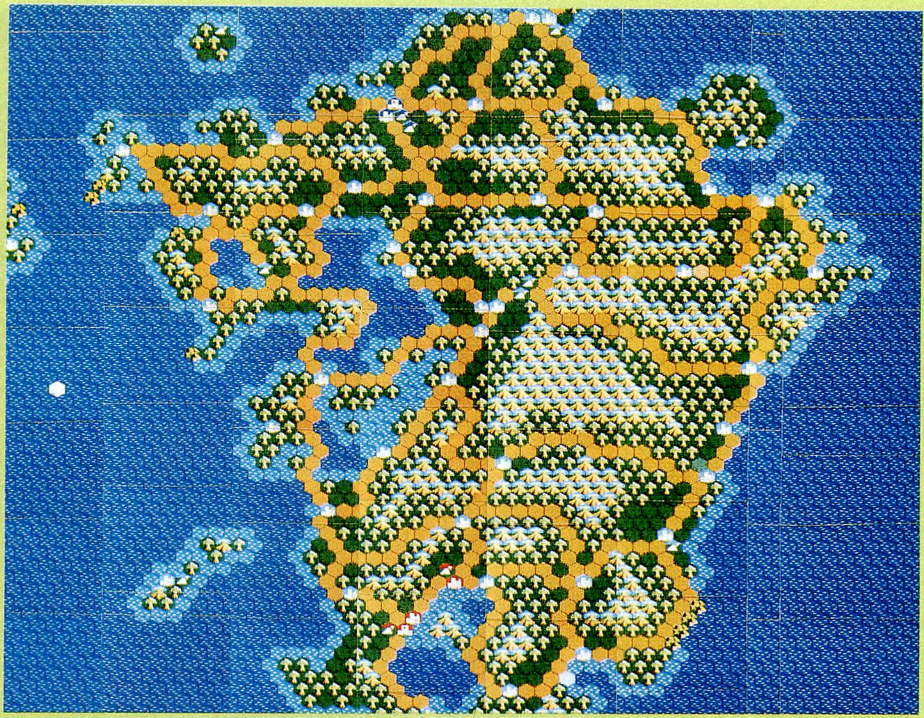
- 参加国
  4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2
    空港　1
  - ・赤　都市　3
    空港　2
  - ・緑　都市　3
    空港　2
  - ・黄　都市　3
    空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　61
  中立空港　20



ARABIAN Campaign

DATA

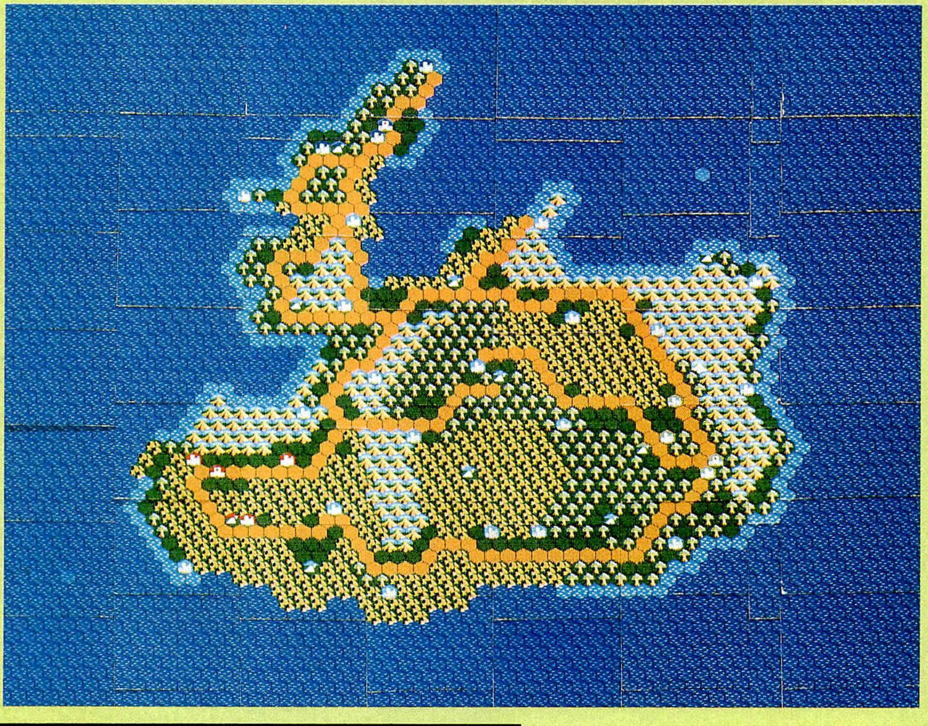
●参加国
2か国（青，赤）
●所有都市及び所有空港数
・青　都市　1
　　　空港　2
・赤　都市　2
　　　空港　2
●中立都市及び中立空港数
中立都市　42
中立空港　9



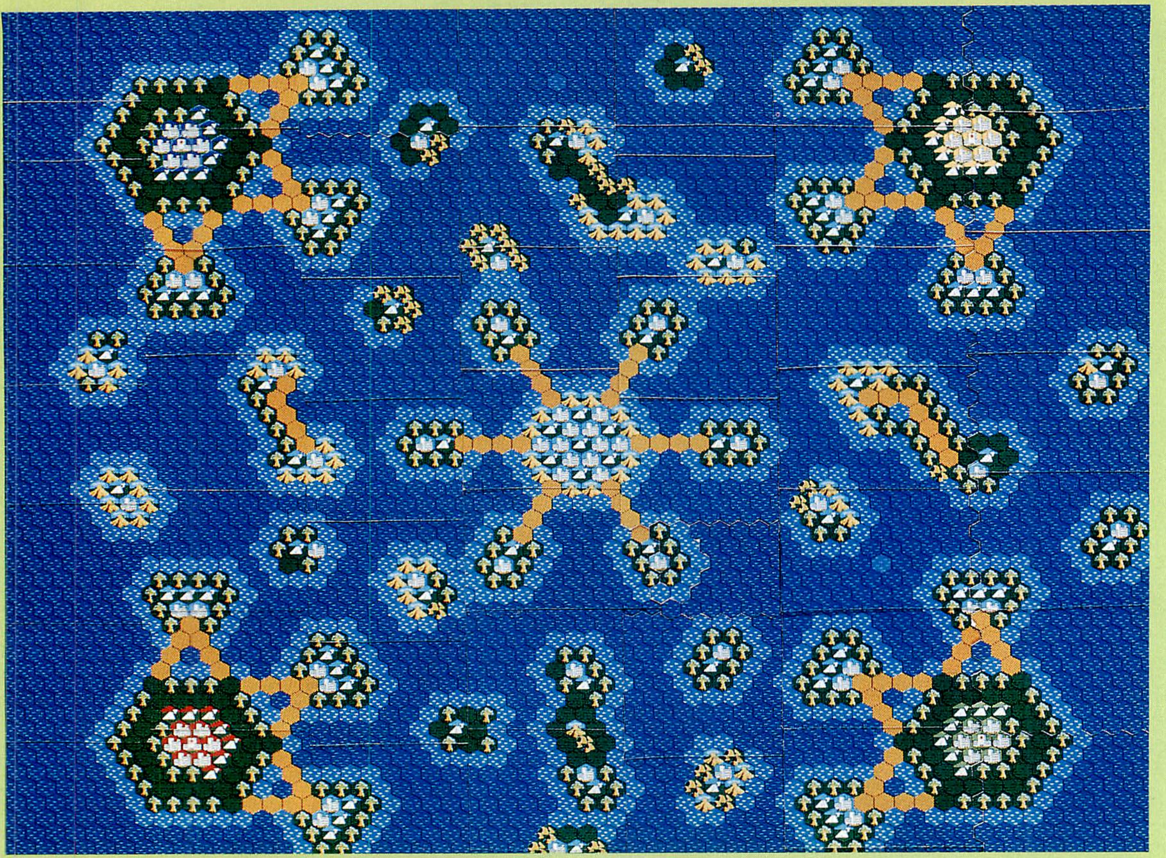
Win at KYUUSHUU

DATA

●参加国
3か国（青，赤，緑）
●所有都市及び所有空港数
・青
都市　3
空港　1
・赤
都市　3
空港　1
・緑
都市　3
空港　1
●中立都市及び中立空港数
中立都市　19
中立空港　7



Antarctic crisis



ユウクウ センリャク 4

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　6　空港　7
  - ・赤　都市　6　空港　7
  - ・緑　都市　6　空港　7
  - ・黄　都市　6　空港　7
- 中立都市及び中立空港数
  - 中立都市　62　中立空港　73

★マップの景観及びポイント

はっきり云ってこのマップはオススメです。海に浮かぶ小さな小島ばかりで構成されているマップで，マップの名前のとうり航空兵器中心の作戦展開となります。注目すべき所は，4か国とも地形的な面に関する条件は全く同じ（と云うことは経済的　初期条件も同じ）で，自国と陸つづきの地形を全て制圧すれば，最初から所有しているものを含めると，都市が12，空港が16になります。パワーアップセットでは陸上兵器を空輸できないので，陸上兵器は兵員ユニットを除けば対空ユニット以外ほとんど必要ありません。中心に浮かぶ大きな島には，17の中立都市と，13の空港があり，ここの制圧が勝敗にかなり関係してくることは一目瞭然です。友達同士4人でやると，面白さ倍増のマップです。

★青国のコツ

陸続きになっている中立都市，空港を手に入れ経済力を手に入れるわけですが，あまり兵員ユニットの数を増やしすぎないようにしましょう。肝心なときに部隊数の制限で戦闘機や攻撃機の部隊数がたりないなんていうことになりかねません。航空兵器は全体的に高価なものばかりなので中央の島などにある中立都市や空港を一つでも多く手に入れておきましょう。特に補給地点になる空港の確保は絶対に失敗がないようにしましょう。生産する航空機は値段など考えずに，性能だけを考えて良いものを選びます。序盤は戦闘機だけを生産し，敵の勢力圏内に攻め込むようになったら攻撃機も戦列に加えます。もし，輸送ヘリや兵員ユニットがダブついて余っているような場合には，最前列に送って敵の力を借りて処分してしまいます。熟練度の高い部隊を選んで残しておき，敵都市などの占領に使います。4国の力がほとんど同じなので熟練度がものを云うようになります。熟練度をあげることを念頭において行動しましょう。

★赤国のコツ

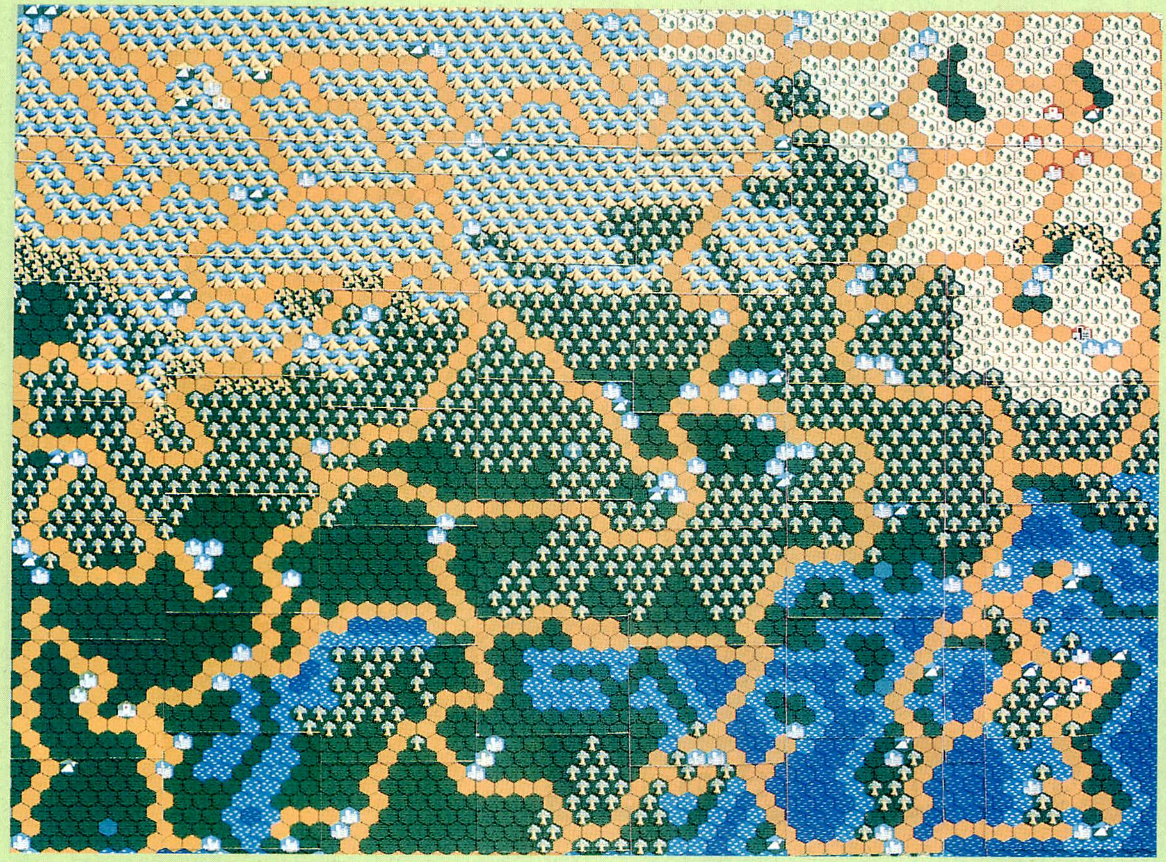
青国と同じです。

★緑国のコツ

赤国と変わりません。

★黄国のコツ

緑国が手本です。



Land War

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数

・青	都市	1	空港	3
・赤	都市	3	空港	1
・緑	都市	2	空港	1
・黄	都市	1	空港	3

- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　79　　中立空港　24

★マップの景観及びポイント

マップの四隅に一つずつ首都があります。首都があるあたりの地形が，4国ともそれぞれに違った風景であるところに，このマップの特徴があります。青国は島，赤国は砂漠，緑国は平地，黄国は山岳という地形のなかにそれぞれの首都があるわけです。四つの首都が，それぞれ違う地形条件を持っているので，他国に攻め入るときはそのことを頭に入れながら部隊を生産しましょう。また作戦も地形にあわせたアレンジが必要でしょう。いっそのこと，地形の影響を受けない航空兵器を主力とするという手もあります。その場合は中立空港を手に入れ，補給の面での見通しがついてからにしましょう。中央より少し東寄りにある都市や空港は，かなり美味しいポイントです。

★青国のコツ

中央付近の都市・空港群を手に入れたいものですが，首都のまわりにある橋を確保してからにした方がいいかもしれません。とりあえず緑軍の動向に注意しながら，都市群に向けて部隊を進めます。空港が手に入りしだい，航空部隊を投入し，そこら一帯にある他国の部隊を破壊し制圧します。経済的に安定してきたら，都市群からの距離が比較的短い赤国から攻めましょう。空港を優先的に手に入れ，A－10などの航空兵器を前線にまわします。A－10は山岳地帯にある黄国を戦うときに絶大な威力を発揮します。

★赤国のコツ

中央付近の都市群を全力で制圧します。このとき，黄軍に対しては都市・空港を拠点に防衛のための部隊を配置しておきます。砂漠地帯にある都市も手に入れておけば，経済的にはかなり楽なハズです。航空兵器を活用して黄国をまず倒し，その後の状況をみて青国か緑国を攻撃します。

★緑国のコツ

中央の都市群は少し遠いので，直接狙うのは避けましょう。経済力をつけるために，青国との中間や黄国との中間にある都市群は手に入れておきましょう。どちらかと云うと黄国を先に攻撃・占領する方が楽なようです。

★黄国のコツ

かなりキビシイ状況です。近くにある都市を一つでも多く手に入れて経済力をつけ，森林づたいに少しずつ部隊を進めていきましょう。航空兵器が使えるようになれば……。

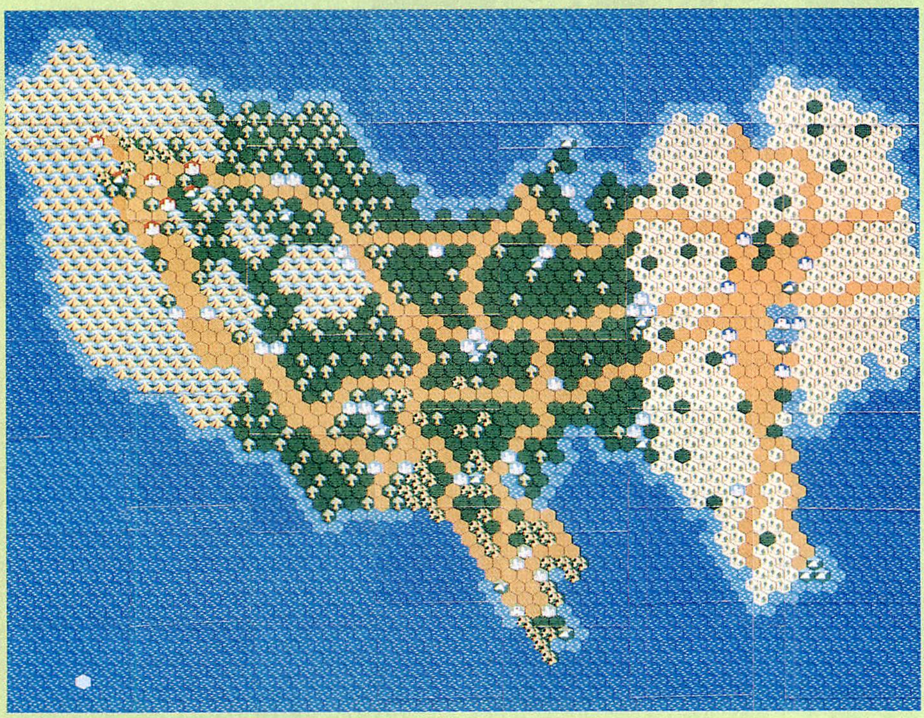
DATA

- 参加国
  3か国（青，赤，緑）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青
    都市　3
    空港　3
  - 赤
    都市　4
    空港　3
  - 緑
    都市　3
    空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　41
  中立空港　11

Volcano Island

DATA

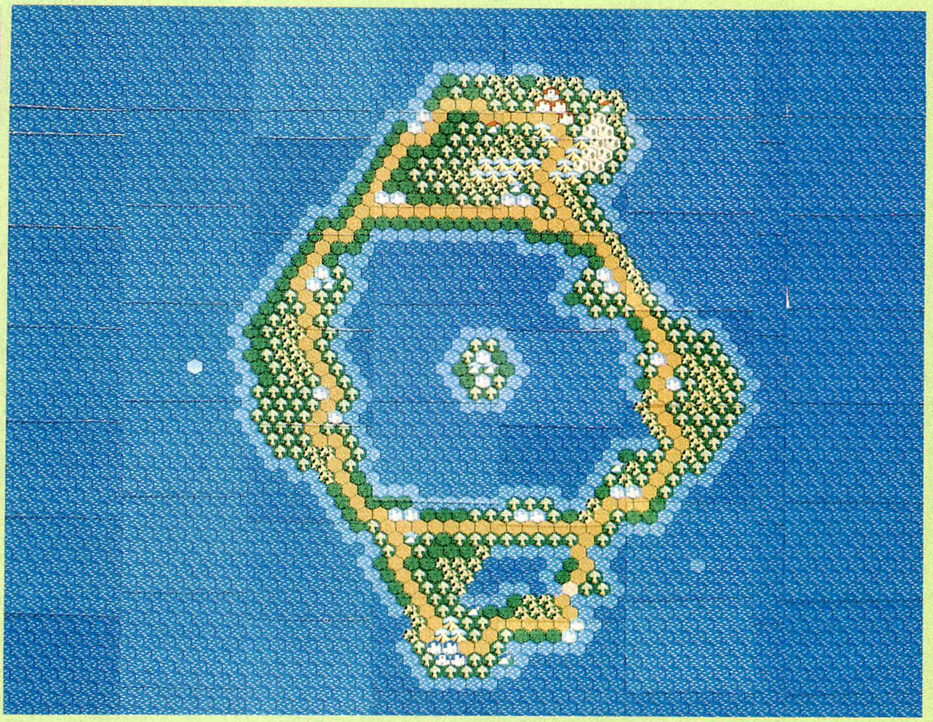
- 参加国
  3か国（青，赤，緑）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青
    都市　7
    空港　2
  - 赤
    都市　4
    空港　2
  - 緑
    都市　4
    空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　28
  中立空港　13



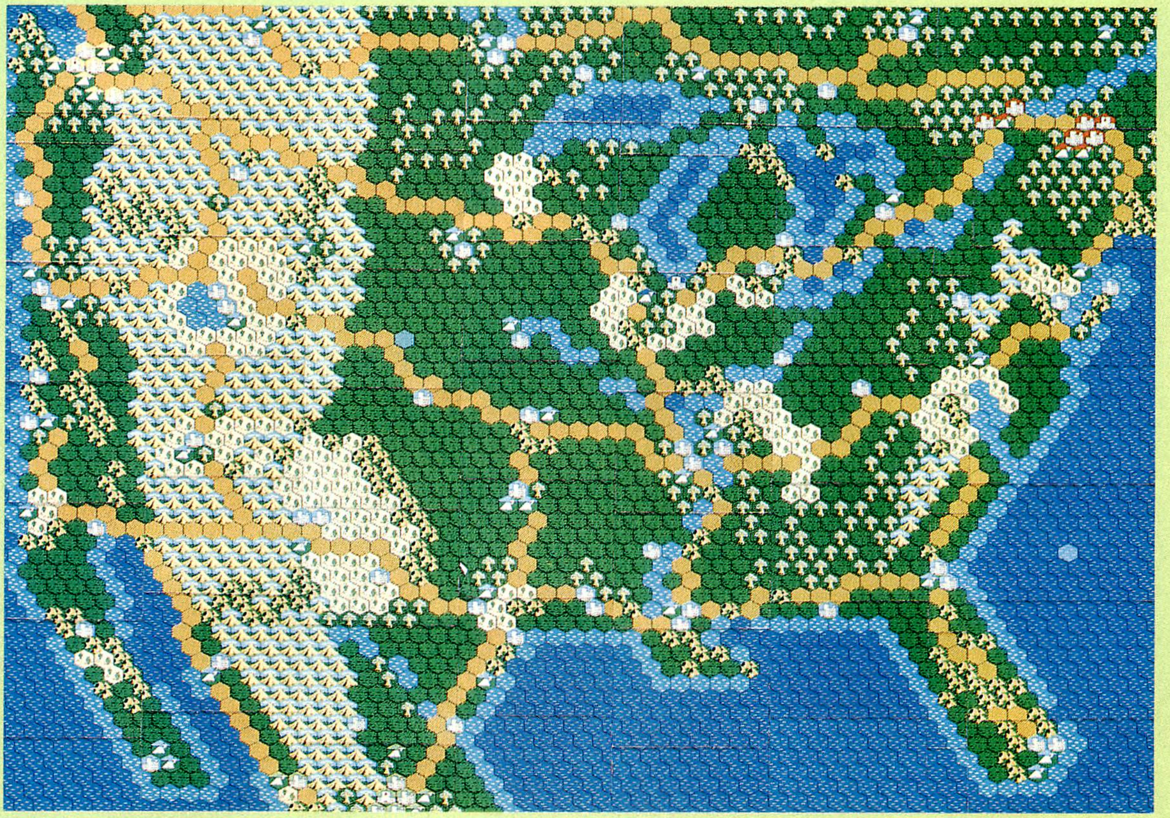
TOKYO WARS

DATA

- 参加国
  2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青
    都市　3
    空港　2
  - 赤
    都市　3
    空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　24
  中立空港　6



CALDERA CAMPAIGN



After The War

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　0　空港　1
  - ・赤　都市　5　空港　3
  - ・緑　都市　6　空港　5
  - ・黄　都市　6　空港　6
- 中立都市及び中立空港数
  - 中立都市　55　中立空港　34

★マップの景観及びポイント

舞台となっているのは北アメリカのようです。それも，題名からすると第３次世界大戦（第４次かも？）後ということのようです。今の地図にはない湖や，都市であるはずの場所が砂漠だったりするのは，核兵器による攻撃のせいでないかと思われます。DATAを見てもらえばわかるように青国がムチャクチャ不利な条件に設定されています。青国で勝つのは，かなりの上級者でないと無理に近いでしょう。

★青国のコツ

勝利への道はかなり厳しく，完全な勝利を手にするのは容易ではありません。なにしろ所有都市が最初一つも無いので，まず手近にある中立都市の確保から始めましょう。少し南に行ったところにある三つの都市と二つの空港などを手に入れ，少しでも経済力をつけ赤国へ戦力を進めます。赤国を占領することさえできれば経済的な問題はイッキに解消できます。赤国を占領することができるかどうかが，勝利への別れ目でしょう。

★赤国のコツ

首都周辺の中立都市や空港を手に入れて，経済基盤を固めたら，貧弱な青国をひねり潰してしまいましょう。敵は貧乏なので，結構楽に勝てます。占領後はそこを拠点として勢力を伸ばしてゆき，緑国攻撃に移ります。黄国の手前には雄大なロッキー山脈が横たわっているので，その間を通る何本かの道を封鎖し，対空ユニットをいくつか配置しておけば，緑国への攻撃を黄国にあまりジャマされることもないでしょう。緑国，黄国共に航空兵器を使うのが有効です。

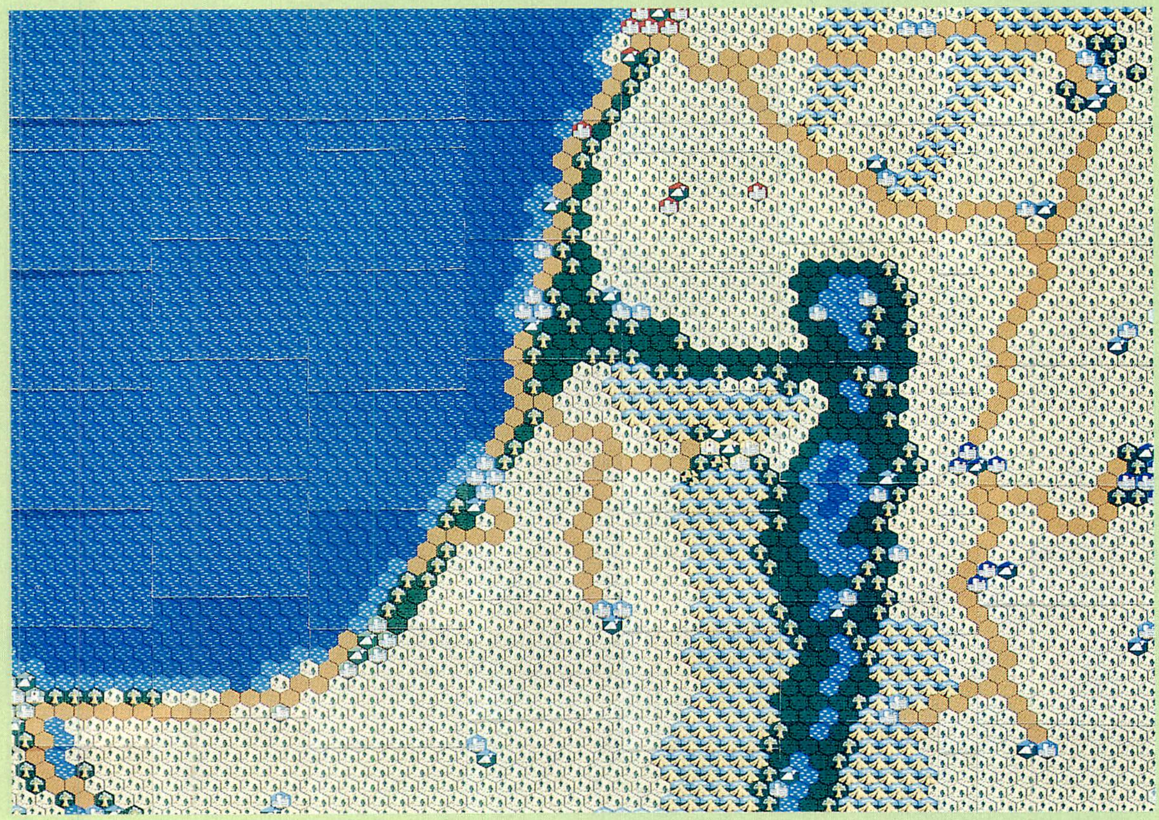
★緑国のコツ

西海岸沿いに進める部隊と，中央へ向かわせる部隊に分けます。西海岸の方の部隊にはあまり無理をさせずに，中央部へ主力を注ぎます。ミシシッピー川のあたりを制圧できればかなり楽になります。

★黄国のコツ

西海岸沿いの都市を手に入れて経済力をつけたら，航空部隊を使って中央進隊出をはかります。先に緑国を占領してしまうのもいいかも知れません。

No.15　大戦略パワーアップセット



Israel vs Arab

DATA

- ●参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- ●所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　8　空港　5
  - ・赤　都市　10　空港　5
  - ・緑　都市　11　空港　5
  - ・黄　都市　2　空港　2
- ●中立都市及び中立空港数
  - ・中立都市　35　中立空港　18

★マップの景観及びポイント

中東を舞台としたマップで，地中海に面したイスラエルが中心となっています。三つの国に囲まれているような位置にある黄国がいちばん難しく，また難しいだけに黄国でプレイするのがこのマップを楽しむ最高の方法でしょう。また4人でプレイして，黄国の人間を3人で集中攻撃し，どのぐらい耐えることができるかなどを交代で競うのも面白いのではないかと思います。

★青国のコツ

南北の方向に伸びている道路沿いにある，中立都市や中立空港を占領して経済力を手に入れ，黄国占領に備えます。ある程度の経済力と戦力が準備できたら，黄国を攻撃します。黄国は戦略的に有効な場所にあるので，そこを拠点として赤国や緑国に対抗するわけです。また早いうちに片付けておかないと，赤軍や緑軍が中央に進出してくるので，ヤッカイなことになります。

★赤国のコツ

海岸沿いにある中立都市や空港を占領し経済力を増強させながら部隊を進めていきます。青軍と黄軍が戦闘を始めているはずなので，その2国の部隊が手薄なところを狙って攻めていきます。黄国の手前でガッチリ防御を固めておいて，青国か黄国に勝負をつけさせ，残った方を攻撃して漁夫の利を占めるという手もあります。が，反撃をくってしまう可能性が高いので（もしこの方法を使うなら）注意しましょう。

★緑国のコツ

経済的な点では問題ありませんが，砂漠の地形が多く，主な戦場となる中央部，特に戦略的価値の高い黄国の首都までの距離が長いので，陸上兵器を用いる場合には補給に気を使うようにしましょう。黄国首都が手に入れば，後の展開は比較的楽なものになるでしょう。

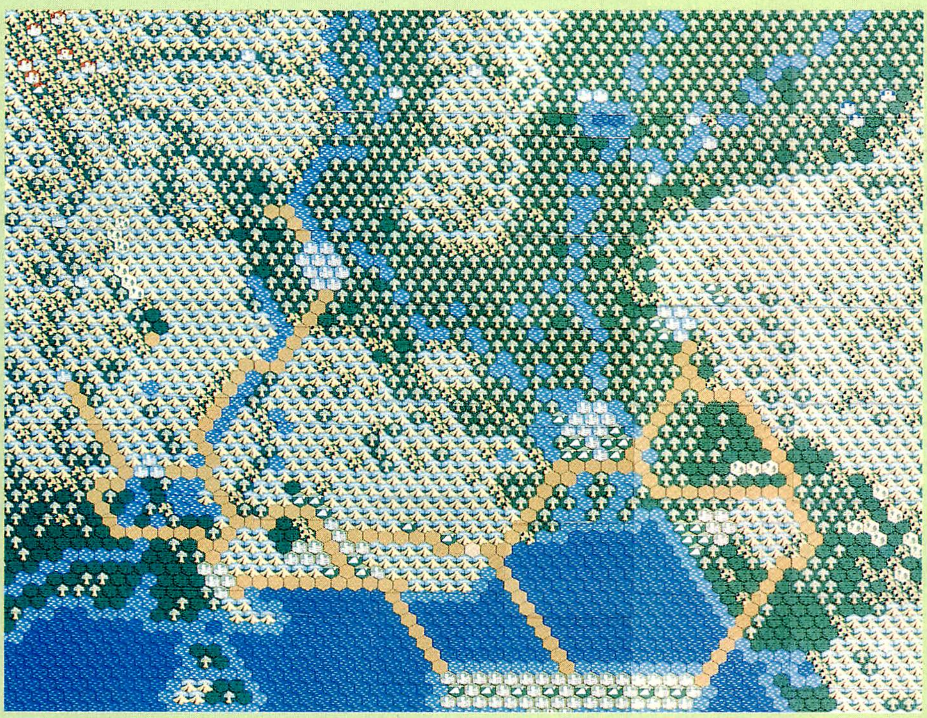
★黄国のコツ

青国を占領することさえできれば，経済的な問題も消え，またもともと有利な地形にあるので，未来は明るく輝き始めるでしょう。しかし，青国を占領出来ないことには話になりません。死力を尽して青国を陥落させましょう。

No.16　大戦略パワーアップセット

DATA

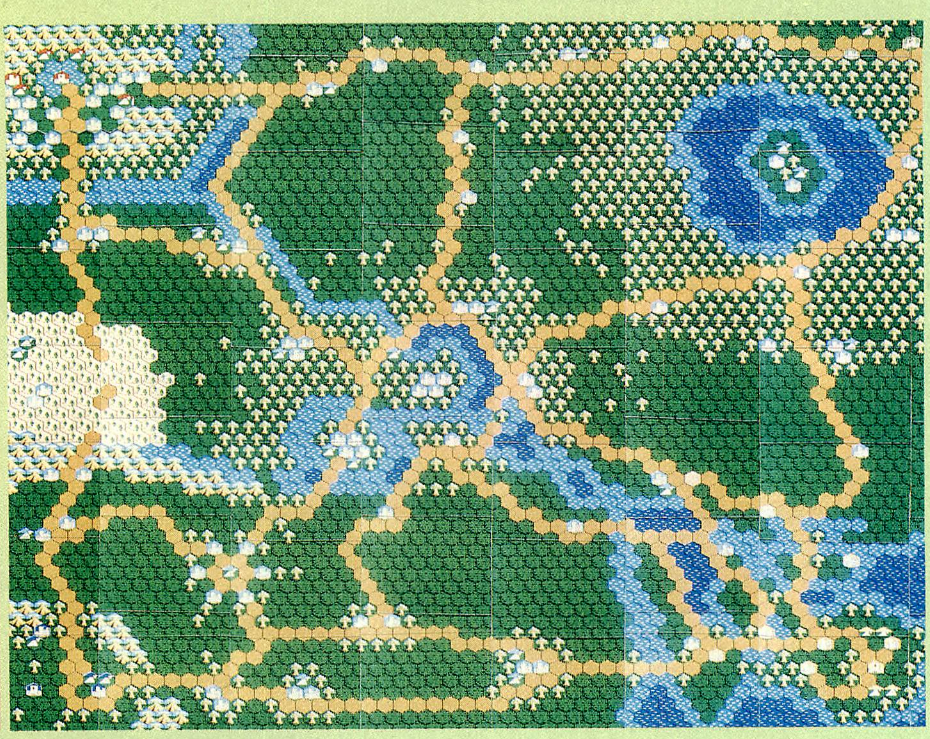
- ●参加国
  3か国（青，赤，緑）
- ●所有都市及び所有空港数
  - ・青
    都市　2
    空港　0
  - ・赤
    都都市　5
    空港　1
  - ・緑
    都市　62
    空港　33
- ●中立都市及び中立空港数
  中立都市　39
  中立空港　0



Carrier Strike

DATA

- ●参加国
  4か国（青，赤，緑，黄）
- ●所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2
    　　空港　3
  - ・赤　都市　1
    　　空港　4
  - ・緑　都市　2
    　　空港　2
  - ・黄　都市　7
    　　空港　4
- ●中音都市及び中立空港数
  中立都市　80
  中立空港　20

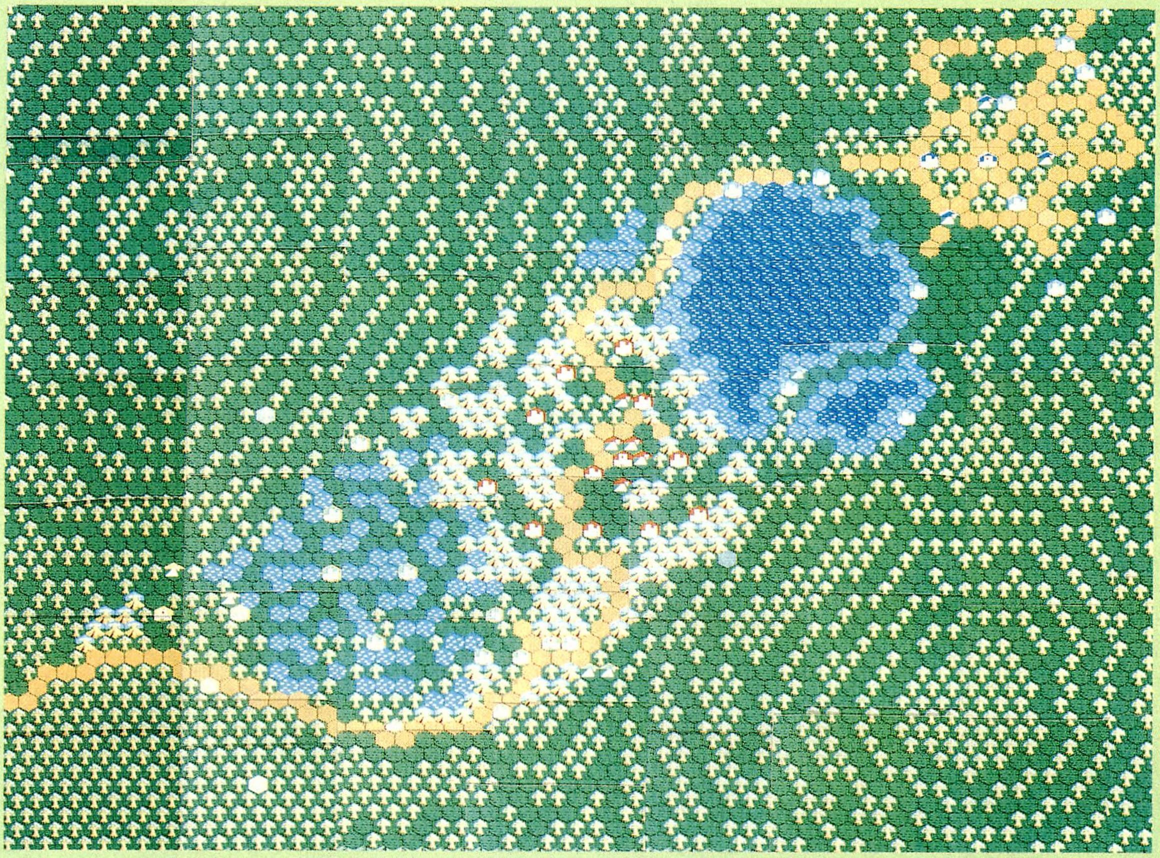


Fortress

DATA

- ●参加国
  3か国（青，赤，黄）
- ●所有都市及び所有空港数
  - ・青
    都市　7
    空港　0
  - ・赤
    都市　5
    空港　0
  - ・黄
    都市　5
    空港　0
- ●中立都市及び中立空港数
  中立都市　6
  中立空港　0

picture frame



サイケデリコ

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，銀，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　1　空港　3
  - ・赤　都市　11　空港　5
  - ・緑　都市　13　空港　2
  - ・黄　都市　2　空港　2
- 中立都市及び中立空港
  - 中立都市　14　中立空港　1

★マップの景観及びポイント

北西と南東にある平地と森林で構成されている渦巻きがとってもオシャレです。フルマップスクリーンで見ると，蛾か何かの羽の模様に見えなくもありません。四つの国は北東の隅に青国，南西の隅に黄国，それにはさまれるようにして赤国と緑国が位置しています。青国と他の国との間には湖があり，青国が中央部に進出するのには湖を迂回しなければなりません。逆に云えば敵も攻めてこないということになりますが。また，黄国の前には小さな沼がいくつもあって，陸上兵器が進みにくくなっています。

★青国のコツ

他国に攻め込まれるということがないので，湖の岸辺にある中立都市などを楽に手に入れることができます。戦力が十分に揃った時点で中央部に攻め込みますが，陸上兵器は湖を迅回していかなければならず，また一度に前進しくいような場所もあるので航空兵器を使って湖上空を通過させ，地上部隊を援護するという方法をとると，効果があります。赤国は緑国にも戦力を分かれているので，結構あっさりと占領することができます。赤国を占領できたら，緑国・黄国と経済的に大きな差ができるので完全制覇も楽にできます。

★赤国のコツ

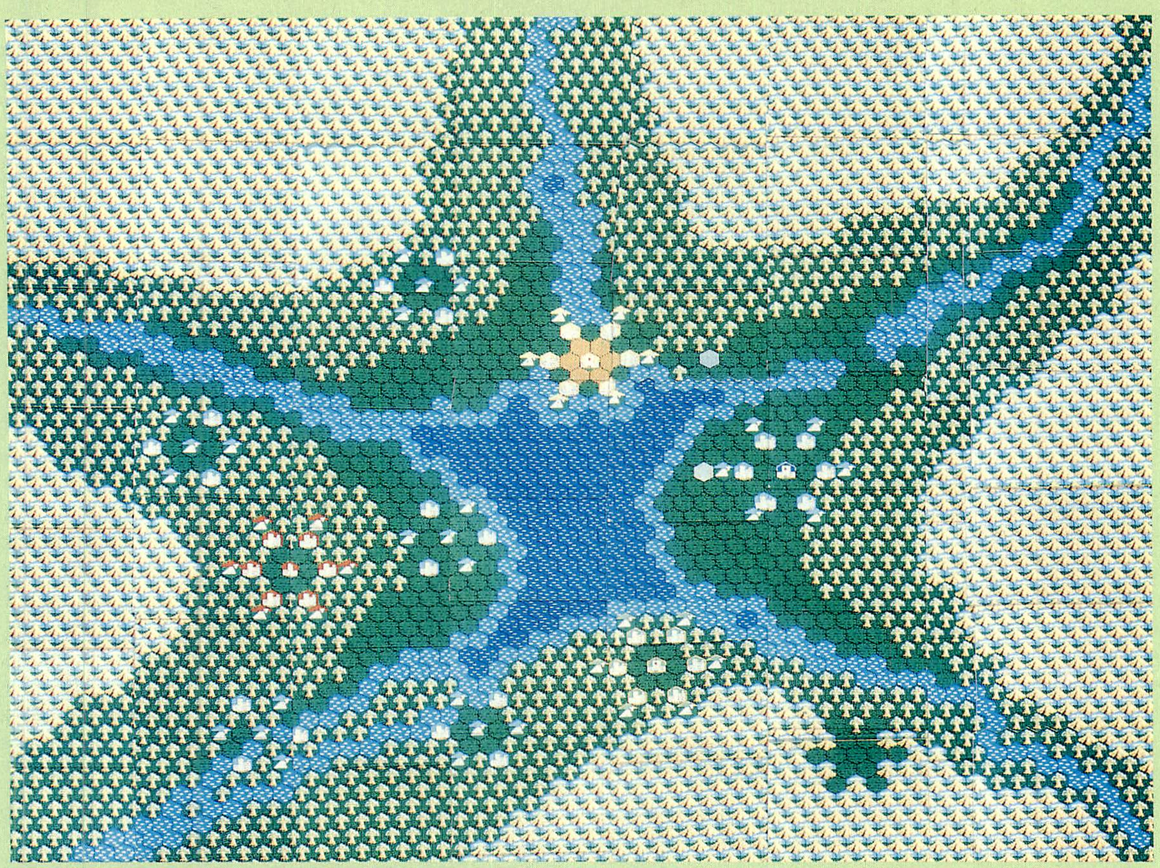
青軍の部隊を，湖の岸の陸地が細く通りにくくなっているところで食い止めておき，その間に非常に距離の短いところにある緑国を叩きます。青国に対しては森林などの防御率の高い地形に最低限の部隊だけ配置し，早いテンポで緑国へ部隊を進めます。時間がかかり過ぎると青国の力が強まってしまうので，緑国占領は素早く決行しましょう。

★緑国のコツ

赤国の同じような作戦をとるというテもありますが，山岳地帯に装甲車をたくさん配置して赤軍を防ぎ，黄国を先に攻撃するという必殺技もあります。この場合赤軍の攻撃をいかに防ぐかが成功の別れ目となります。腕に自信のある人は挑戦してみましょう。楽しめます。

★黄国のコツ

目の前が湖沼地帯（？）なので，攻めこまれることはあまりなく，緑国，赤国，青国の順に，結構簡単に勝ち進むことができるでしょう。



カレイドスコープ

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数

・青	都市	0	空港	0
・赤	都市	6	空港	6
・緑	都市	6	空港	6
・黄	都市	6	空港	6

- 中立都市及び所有都市
  中立都市　21　　中立空港　26

★マップの景観及びポイント

カレイドスコープという名前がついていますが，同名のＲＰＧとは関係がないようです。マップいっぱいに星の形に河が流れていて（湖かも知れない），陸上兵器の移動が面倒くさくなっています。首都が中央に近いところにあり，距離も短くなっていますが，河が間にあるので，中央での空中戦が中心になるでしょう。それにしても，面白いデザインのマップです。

★青国のコツ

まず中立都市を手に入れます。対空兵器だけ生産して防衛に専念し，貧乏に耐えます。ローランドとゲパルト半分ずつがいいでしょう。貧乏から脱出できたら航空兵器を生産します。ひたすら貧乏に耐え，航空兵器を使えるようになれば後は楽です。また，貧乏なので熟練度をあげ，効率よく戦うことも大切です。地形的に攻略の楽な（防御率の高い地形に囲まれていない）黄国から攻撃しましょう。その次は緑国を攻め，経済力もついたところで赤国へ戦力を進めます。

★赤国のコツ

中立都市や空港を一番多く取り安い場所にあり，経済的に最も有利な立場にあります。地形的に防御の弱い黄国を先に攻撃し経済力をつけ，緑国，青国の順で攻撃します。

★緑国のコツ

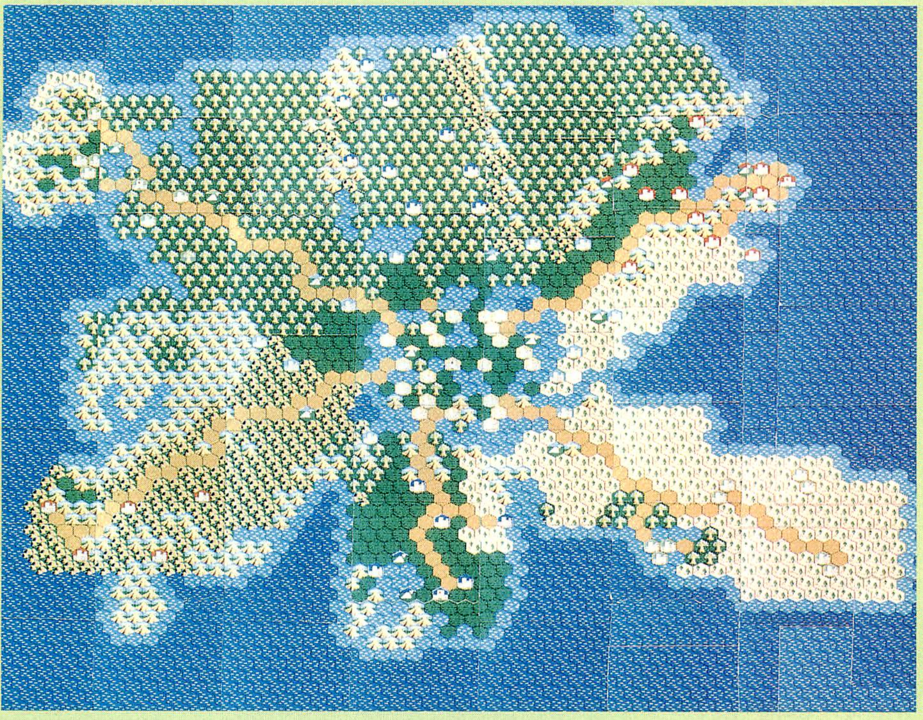
南西の方向にある中立都市へ部隊を送り，経済力をつけます。都市を制圧した部隊はそのままそこに残しておき，赤軍に対する防衛に使用します。赤軍か使用してくる兵器に合わせて増援部隊を送り，主力は青国に向かわせます。青国を占領して力をつけたあと，もし黄国が残っていたら，先に黄国を倒してから，赤国へ攻撃を開始します。

★黄国のコツ

まず赤国に対する防衛ラインを築いてから，青国を攻撃します。青国占領後は中央付近にある赤国の都市を占領したりしながら力を付けてゆきます。緑国の方が弱い（生き残っていたとして）ようなら先に緑を攻撃した方が，楽かも知れません。

DATA

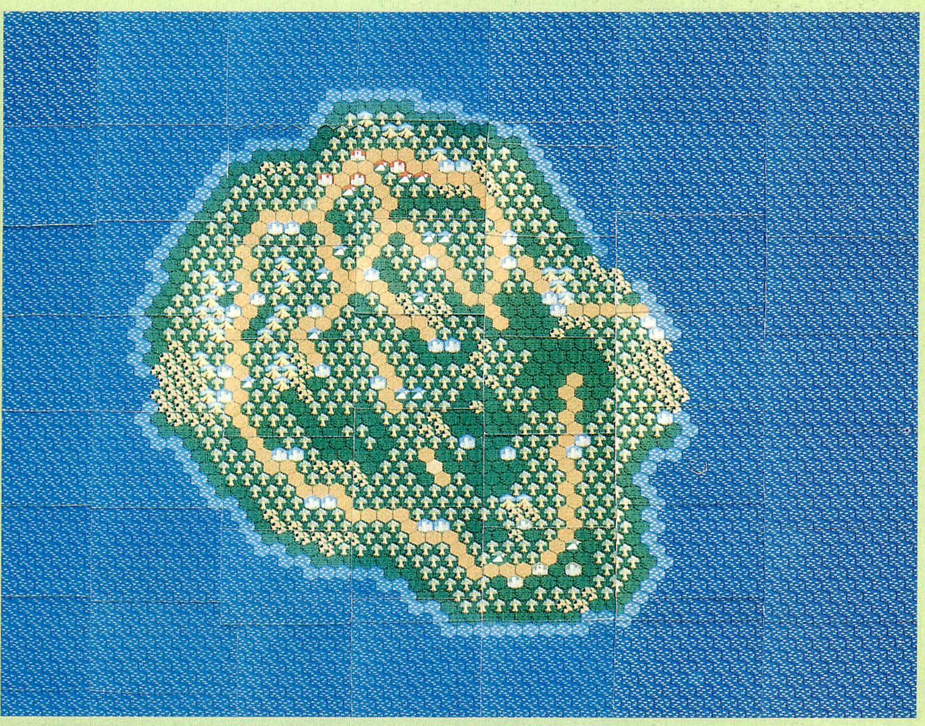
- 参加国
  4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青
    都市 15
    空港 2
  - 赤
    都市 15
    空港 3
  - 緑
    都市 15
    空港 2
  - 黄
    都市 20
    空港 2



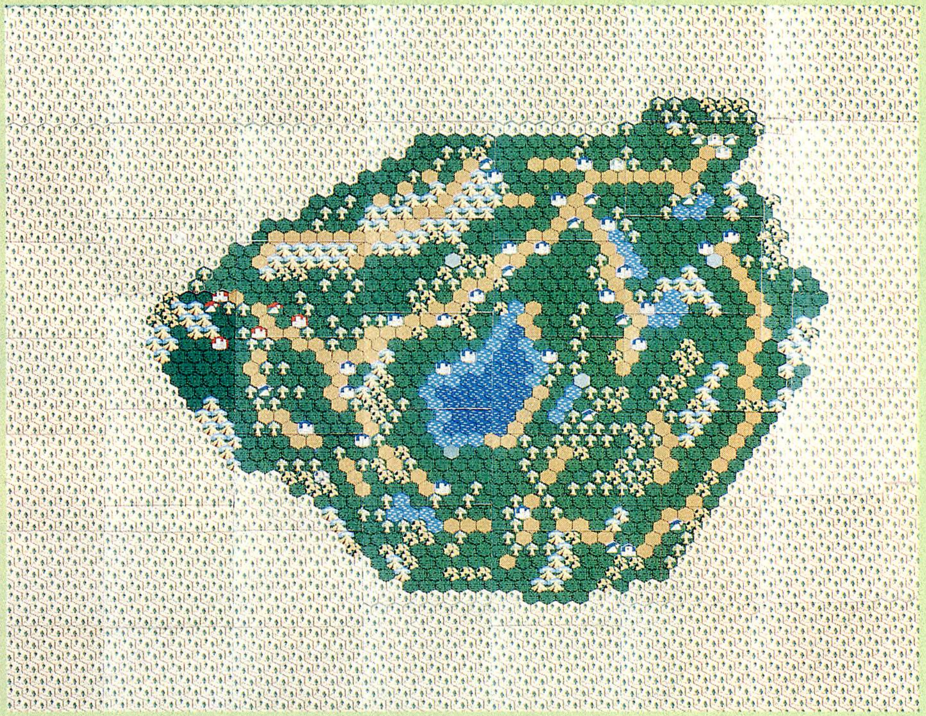
LIVE AND LET DIE

DATA

- 参加国
  2か国（赤，緑）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青
    都市 3
    空港 4
  - 緑
    都市 3
    空港 2
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市 32
  中立空港 10



MITOCHONDRIA



DATA

- 参加国
  3か国（青，赤，緑）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青
    都市 24
    空港 3
  - 赤
    都市 3
    空港 2
  - 緑
    都市 2
    空港 3
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市 0
  中立空港 0

POWER OF TRIDLE

BLEST OF FIRE

DATA

- 参加国　3か国（青，赤，緑）
- 所有都市及び所有空港
  - ・青　都市　4　空港　2
  - ・赤　都市　2　空港　2
  - ・緑　都市　4　空港　2
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　34　中立都市　12

★マップの景観及びポイント

昔のロボット・アニメに，似たような名前の必殺技があったように気憶していますが，あまり深い関係はない（実はあるかも知れない）ようです（なんだかこんなのばっかり）。青国，赤国，緑国が小さな島のうえで熾烈な戦いを繰り広げるというストーリーのマップです。三つの国ともそれぞれ似たような難易度で，あまり片寄った有利不利と云うものがありません。ただ，青国と緑国が南端にあり，赤国だけが離れて北の端にあるので，青国と緑国の戦闘が早くおこり，その間に赤国が力をつけやすいということはあります。中立都市や中立空港は全体的に散らばっていますが，中央にある山岳に囲まれた空港と都市は重要な戦略拠点となるので，ここを確保しているとかなり有利な作戦を展開することができます。

★青国のコツ

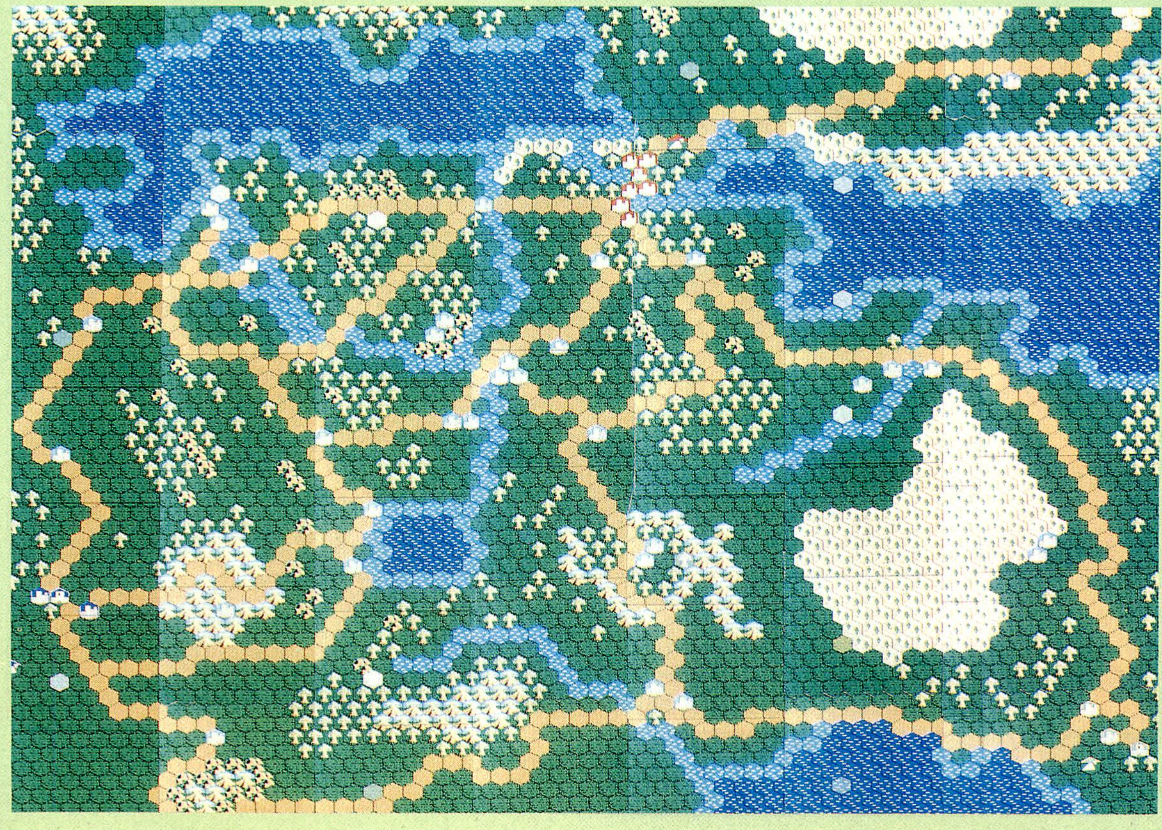
ゲパルトとレオパルドを輸送部隊と共に中央の山岳に囲まれた都市と空港へ送り，これを制圧させます。戦車部隊にここを守らせておき，その間に首都周辺の中立都市を手に入れて経済力をつけます。その後（と云うより同時進行で）主力部隊で緑国を攻め，占領します。緑国占領後は先に制圧しておいた中央の空港・都市を拠点として，赤国と戦います。中央の空港を守り抜くことができたなら，航空兵器が活躍してくれるはずです。

★赤国のコツ

なにはともあれ，中央の空港・都市は確保しておきましょう。青軍の動向に注意しながら経済力をつけていき，戦力を貯えます。距離の短い緑国から先に攻撃するのが得策でしょう。青国にスキをつかれないように，戦力が十分に揃うまで時期をみるということが大切です。緑国を陥落させてしまえば，青国を占領できるのは時間の問題です。

★緑国のコツ

青軍に対しての防衛線を張ってから，北上している道路沿いにある中立都市・空港を手に入れていきます。狙えるようならば，山岳に囲まれた中央を制圧しましょう。ある程度の経済力を確保してから，青国攻略です。



PANZER ARMY

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　2　空港　1
  - ・赤　都市　6　空港　1
  - ・緑　都市　2　空港　1
  - ・黄　都市　4　空港　1
- 中立都市及び中立空港
  - 中立都市　33　中立空港　0

★マップの景観及びポイント

大きな湖が三つと小さな湖が一つあり，そこに流れ込んでいる川などが地形にアクセントを与えています。中立空港が一つもないのが特徴で，航空兵器は，ＶＴＯＬとヘリしか使いものになりません（迎撃機として使うのは別だけど）。したがって陸上兵器を中心とした戦闘になります。陸上兵器は高価でも，性能のよいものが役に立ちます。補給車をうまく護衛しながら使えば，ヘリが活躍をしてくれます。

★青国のコツ

首都付近の中立都市を手に入れ，経済力をつけます。緑軍の動向に注意して食い止めておき，距離の近い赤国へ向かって攻めていきます。途中に川があるので，橋をうまく制圧して部隊の移動をスムーズにする必要があります。渡河のできる工兵や装甲車を使用すると，なかなか重宝します。赤軍の都市を一つずつ着実に占領していくようにし，赤国の力を弱めていきながら首都陥落へと展開させていきます。次に攻めるのは黄国ですが，途中に都市がないので補給車を同行させるとよいでしょう。赤国・黄国を占領できたのなら，緑国には手間どることはないでしょう。

★赤国のコツ

まず自国を防衛をするための部隊を，橋や森林などの地形的にみて重要な場所に配置しておき，それから黄国へ攻撃を開始します。黄国攻撃中は，青国だけでなく緑国に対しても注意を向けなければなりません。黄国占領後は，橋などをうまく使い，片方の敵を食い止めている間に一方の敵を攻撃します。

★緑国のコツ

この国だけ少し離れた位置にあるので，序盤で態生を整えるのが容易です。中央での他国の戦闘のスキをつくように勢力を伸ばしてゆき，挟まれたような位置にある赤国から攻撃するのがよいでしょう。

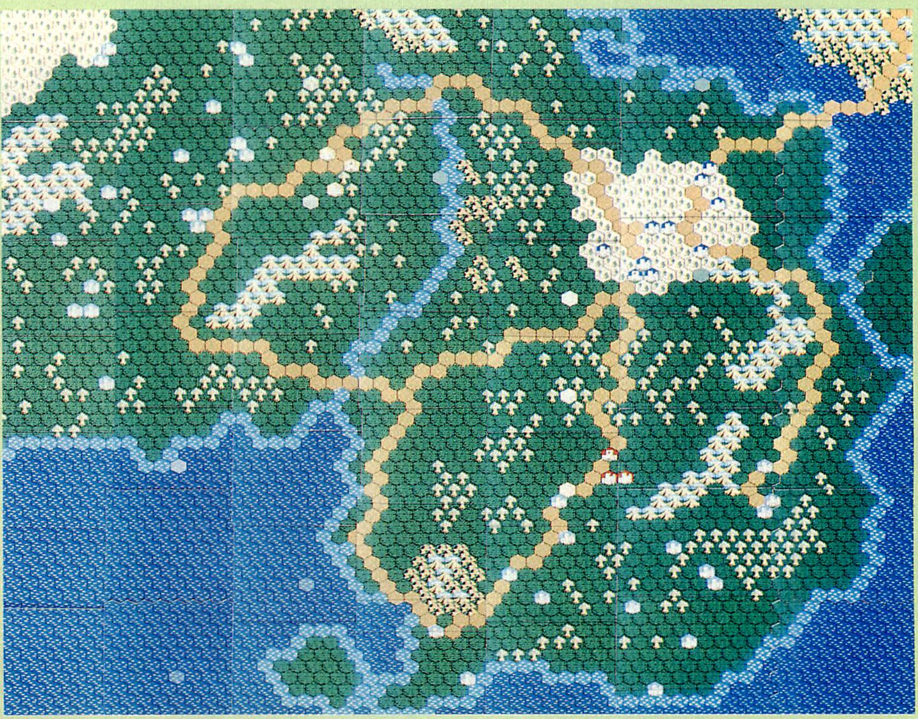
★黄国のコツ

地形的に，赤国へ向かって攻めていくしかありません。散発的に部隊を進めていくより，ある程度の戦力をまとめて送り込む方が効果的です。補給車を使った方が良いかも知れません。

No.26　**大戦略パワーアップセット**

DATA

- 参加国
  3か国（青，赤，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青
    都市　9
    空港　0
  - ・赤
    都市　2
    空港　0
  - ・黄
    都市　2
    空港　0
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　34
  中立空港　0



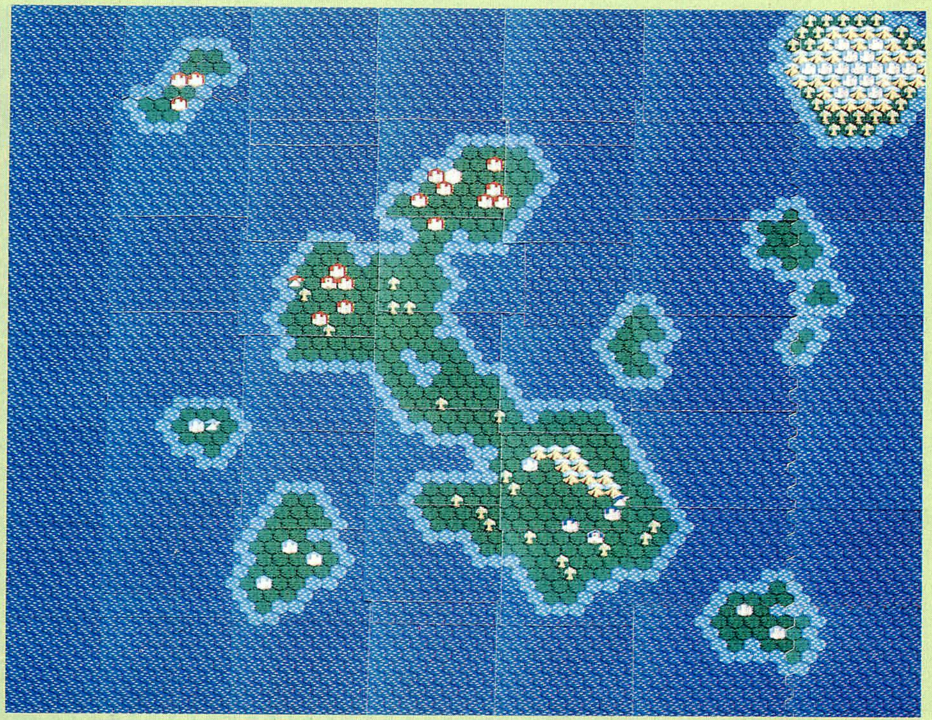
CASE WHITE

No.27

大戦略パワーアップセット

DATA

- 参加国
  2か国（青，赤）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青
    都市　2
    空港　1
  - 赤
    都市　16
    空港　1
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　22
  中立空港　1



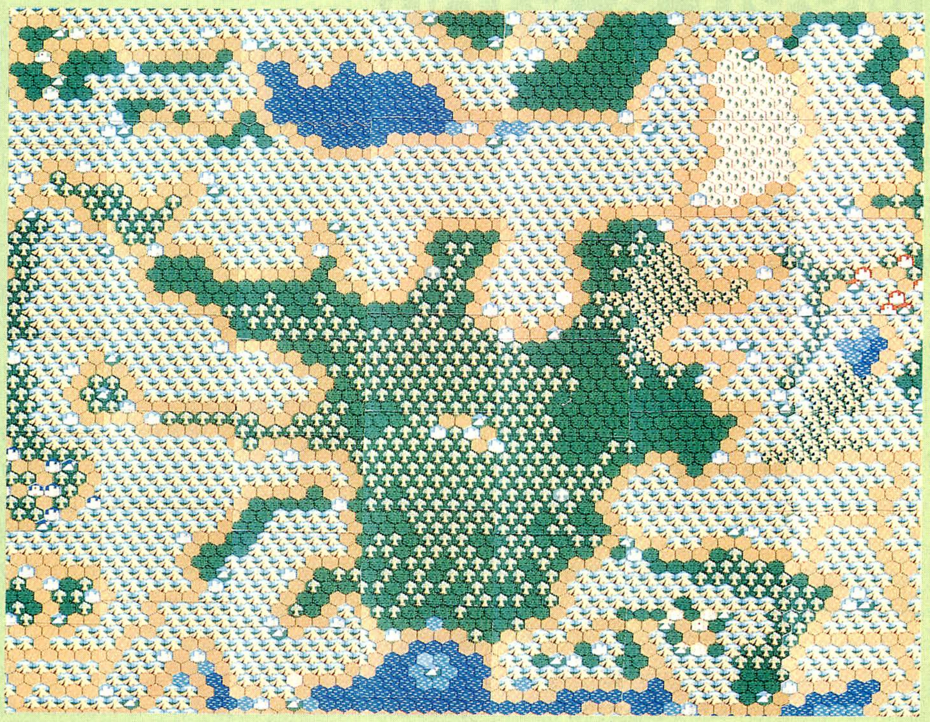
ALBION

No.28

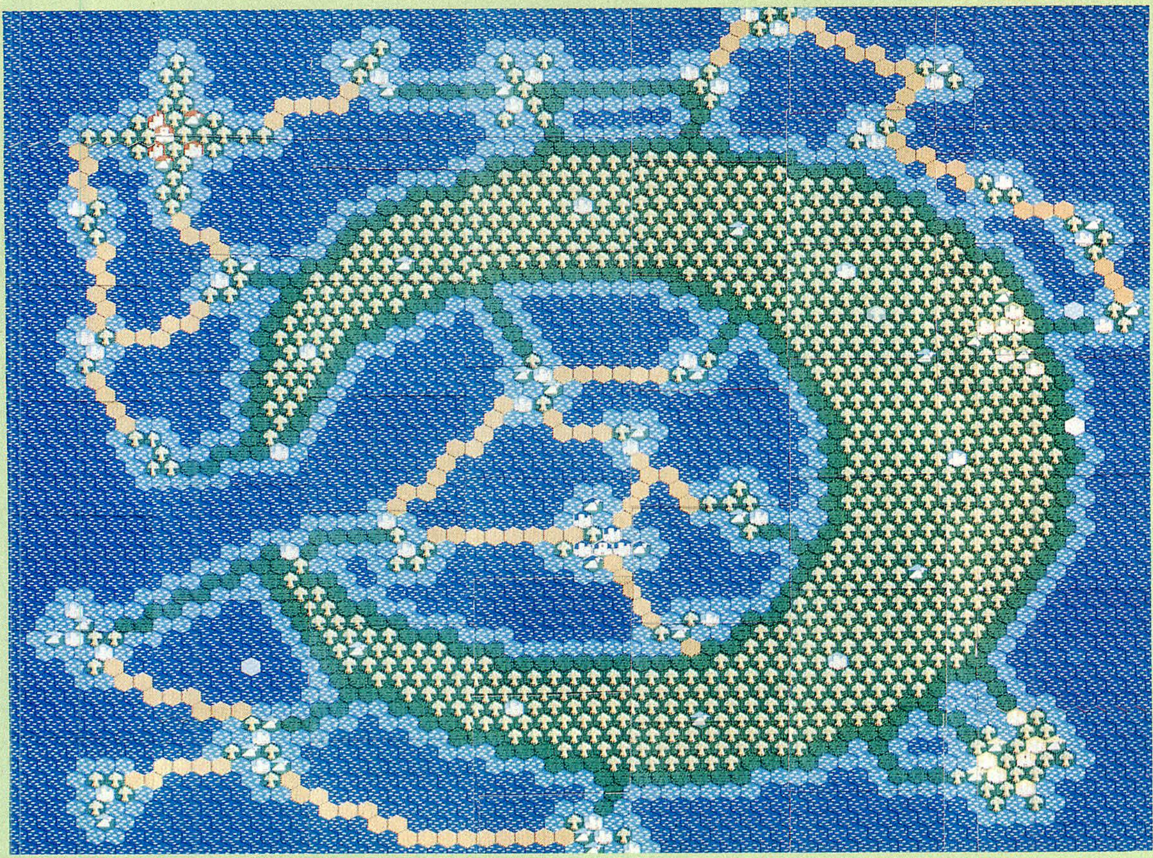
大戦略パワーアップセット

DATA

- 参加国
  4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - 青　都市　7
    空港　3
  - 赤　都市　4
    空港　3
  - 緑　都市　3
    空港　3
  - 黄　都市　3
    空港　3
- 中立都市及び中立空港数
  中立都市　76
  中立空港　34



ultimap



MOON & STAR

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数

・青	都市　4	空港　3
・赤	都市　3	空港　2
・緑	都市　5	空港　3
・黄	都市　5	空港　3

★マップの景観及びポイント

マップいっぱいに月が輝き（輝いてないって），星がまたたいています（またたいてないって！）。月の部分はその大部分が森林で，その中に等間隔で都市と空港が交互に配置されています。月のまわりに飛び散っている星（？）は，全て幅１ヘックスの道路でつながっています。平地が少ないので陸上兵器が使用しにくく，航空兵器がかなりの活躍をします。中立空港が結構な数あるので，航空兵器の補給にはあまり気を使わずに済みます。兵員輸送にはヘリが適していますが，輸送ヘリを完全に使いこなすためには補給車を用意した方が良いでしょう。

★青国のコツ

湾内にある中立都市・空港を全て手に入れて経済力をつけるとともに，そこに対空兵器などを配置しておき，防衛拠点としても使うようにします。南側の方向へ勢力を伸ばしていき，黄国の財源を削り取ってしまいます。財源を奪っておいてから消耗戦に持ち込んで，黄国を占領します。

同じような戦法で，緑国，赤国と攻め進んでいきます。

★赤国のコツ

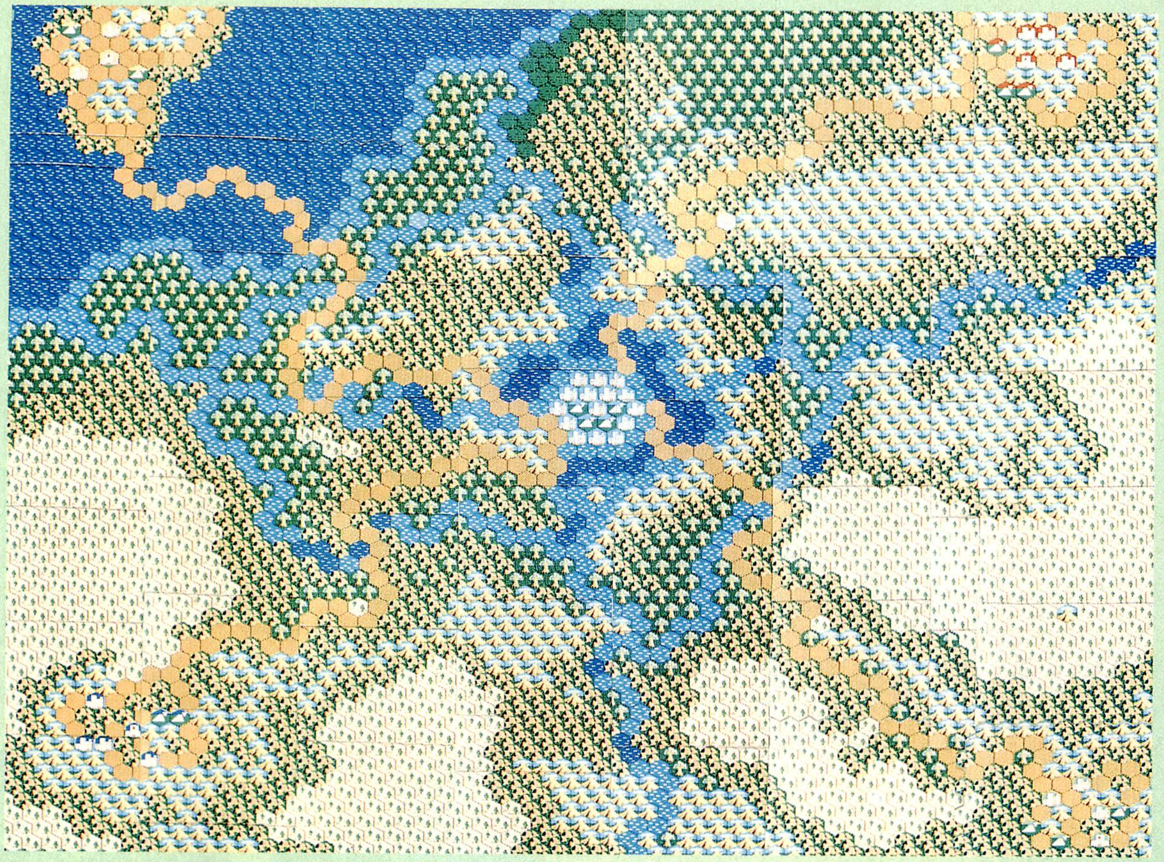
北西の隅にあり，首都の近くにある中立都市の数などからみても，一番有利な条件にあります。それらを占領して経済力をつけたあと，緑国→青国→黄国という順番で攻撃していきます。注意しなければならないのは，三日月の上を移動するときは補給車を同行させるということです。

★緑国のコツ

首都から北の方にある中立都市をメインに，三日月上の中立都市などを手に入れて経済力をつけます。最短距離にある青国を攻撃機を活用して，なんとしても占領します。青国を占領できたら湾内に足場を固め，黄国を攻撃します。熟練度の高い部隊と経済力が揃ったところで，最後の赤国攻撃へと進んでいきます。

★黄国のコツ

首都近辺の中立都市を手に入れたあと，三日月づたいに緑国を攻撃するか，航空兵器を駆使して青国を攻撃するかを決めます。青国を攻撃するときは少し多めに軍資金が性要です。赤国の動向に注意しながら残った国を攻撃し，最後に赤国へと攻め進んでいきます。



LONG WAY TO PAX

DATA

- 参加国　4か国（青，赤，緑，黄）
- 所有都市及び所有空港数
  - ・青　都市　4　空港　2
  - ・赤　都市　3　空港　3
  - ・緑　都市　3　空港　3
  - ・黄　都市　4　空港　2
- 中立都市及び中立空港
  - 中立都市　15　中立空港　4

★マップの景観及びポイント

南西の隅に青国，北東に赤国，南東に緑国，そして北西に黄国があります。特徴としては，中立都市・空港が中央部にしかなく，他国と力の差をつけるにはここ一帯の制圧が必要になってきます。つまりここ一帯だけをめぐって四つの国がシノギを削るようなものです。中央の都市群までは距離が長く，また平地と云うものがほとんどないので，部隊の移動はツラくキビシいものになります。補給のことを考えずに，下手に輸送ヘリ等で兵員を輸送しようとしたりすると，あっけなく墜落してしまいナキを見ることになります。空港や都市がほとんど使えないような状況なので，補給車が大活躍をします。補給車の活用がうまくいけば，ＶＴＯＬやヘリコプターを使うことができ，有利な作戦を展開させることができます。また，4国とも貧乏なので，いかに熟練度をあげて生存率を高めるかが，勝敗の別れ目に大きく影響を及ぼしてきます。中央の都市群を制圧できたとしても，他国に奪い返されてしまっては意味が無いので，一度占領した都市や空港はなんとしてでも守り抜くということが大切です。

★青国のコツ

まずなんと云っても補給車を優先して生産し，あらかじめある程度進んだ場所に配置しておきます。地形が結構複雑なので，陸上部隊の中では装甲車が有効です。装甲車は移動力が大きいので，兵員ユニットよりも先に中央部へ進めておいて，陣取りをさせておくと云う方法もあります。中央部の都市をある程度手に入れることができたら，もう一安心です。あとは山岳地帯などの地形効果の高い場所に部隊を乗せておき，熟練度を稼ぎます。熟練度，戦力ともに十分だと感じたら，戦力の一番貧弱な国から攻撃していきましょう。

★赤国のコツ

青国のコツと同じで構いません。

★緑国のコツ

青国のコツを参照のこと。

★黄国のコツ

青国のコツから〝何か〟を学び取って下さい。地形的に防御が一番楽です。

War in the State

★参加国

2か国（青，赤）。

★マップの景観及びポイント

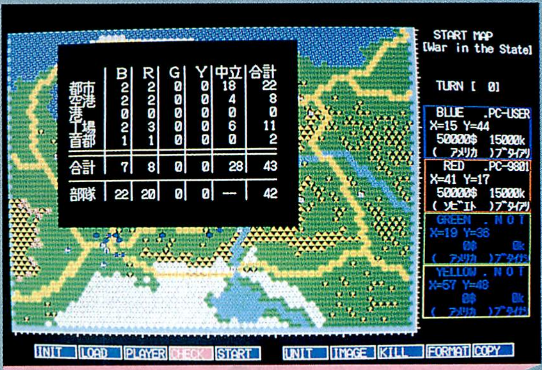
"State"というのでアメリカのどこかかなと思って，地図をよく調べてみましたが，このような場所はついに見つけることができませんでした。どうやらボクの考えすぎのようです（それともボクの見落しで，どこかにモデルとなった場所があるのでしょうか？）。

Player's Memoには「フタリ　ヨウ　フツウノ　マップデス」とありますが，そのとうりこれといった特徴のあまりないマップです。ただ，港が一つも無いので，陸上兵器と航空兵器しか登場しません。

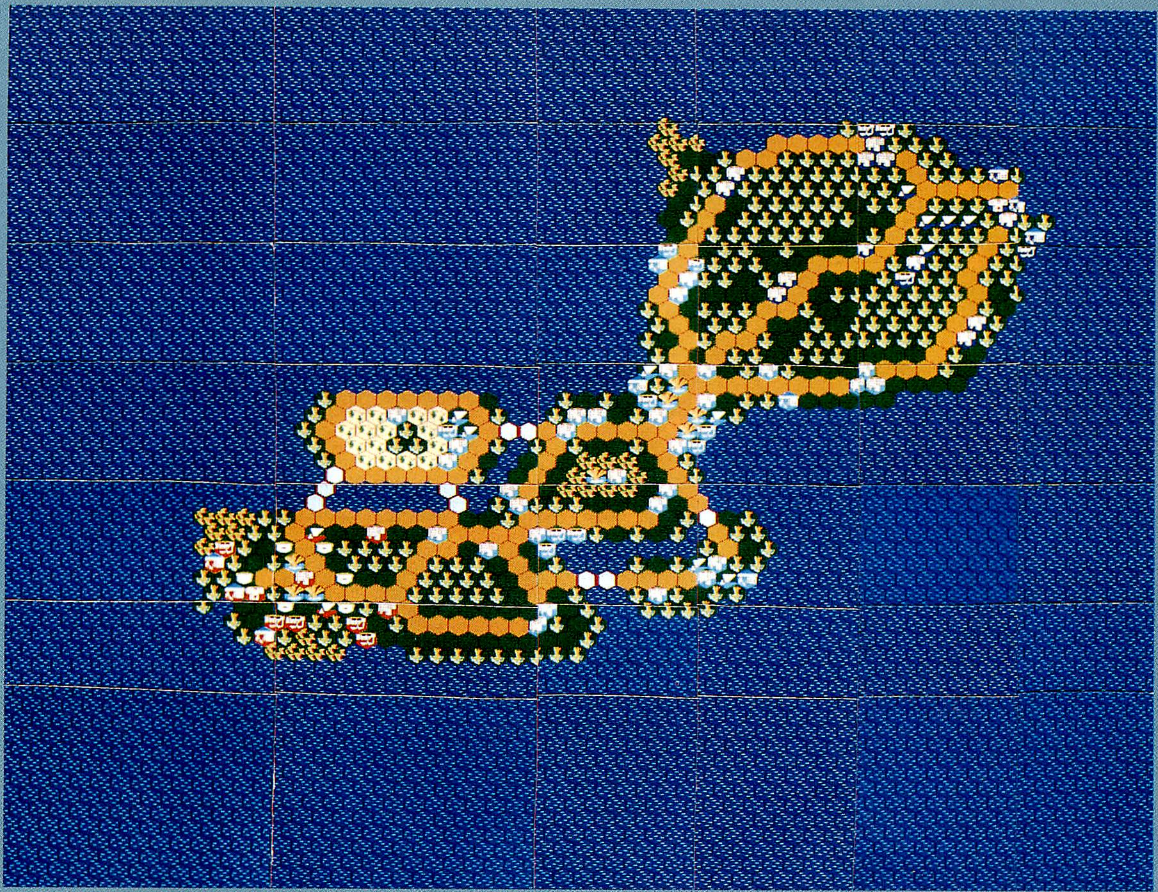
両国は道路で結ばれていますが，中央部には川が流れているので，全部で4本（海にあるものも含めると五本）の橋がかかっています。面白いのは，一番南にある橋が，最初から破壊されていることです。つまり工作部隊を用いて修復しないと通行が不可能であるというわけです。しかし通れるようになったところで，あまり価値がないのでわざわざ直すこともないでしょう。

このマップでの面白い作戦の一つに，橋を全て破壊してしまうというものがあります。経済力など国力を強化したあと，航空兵器と対空陸上兵器で制空権を確保し，橋を破壊します。後は輸送機をフルに使い，橋より向う側に次々陸上部隊を送り込みます。そうすれば敵の反撃は渡河できる装甲車か，輸送機に限られてしまうので迎撃しやすくなります。ただ，自分にも同じことが云えるので，自国がかなり有利な立場のときにしかあまり使えない作戦です。

DATA



	B	R	G	Y	中立	合計
都市	2	2	0	0	18	22
空港	2	2	0	0	4	8
港	0	0	0	0	0	0
工場	2	3	0	0	6	11
首都	1	1	0	0	0	2
合計	7	8	0	0	28	43
部隊	22	20	0	0	—	42



Island Campaign+

★参加国

2か国（青，赤）

★マップの景観及びポイント

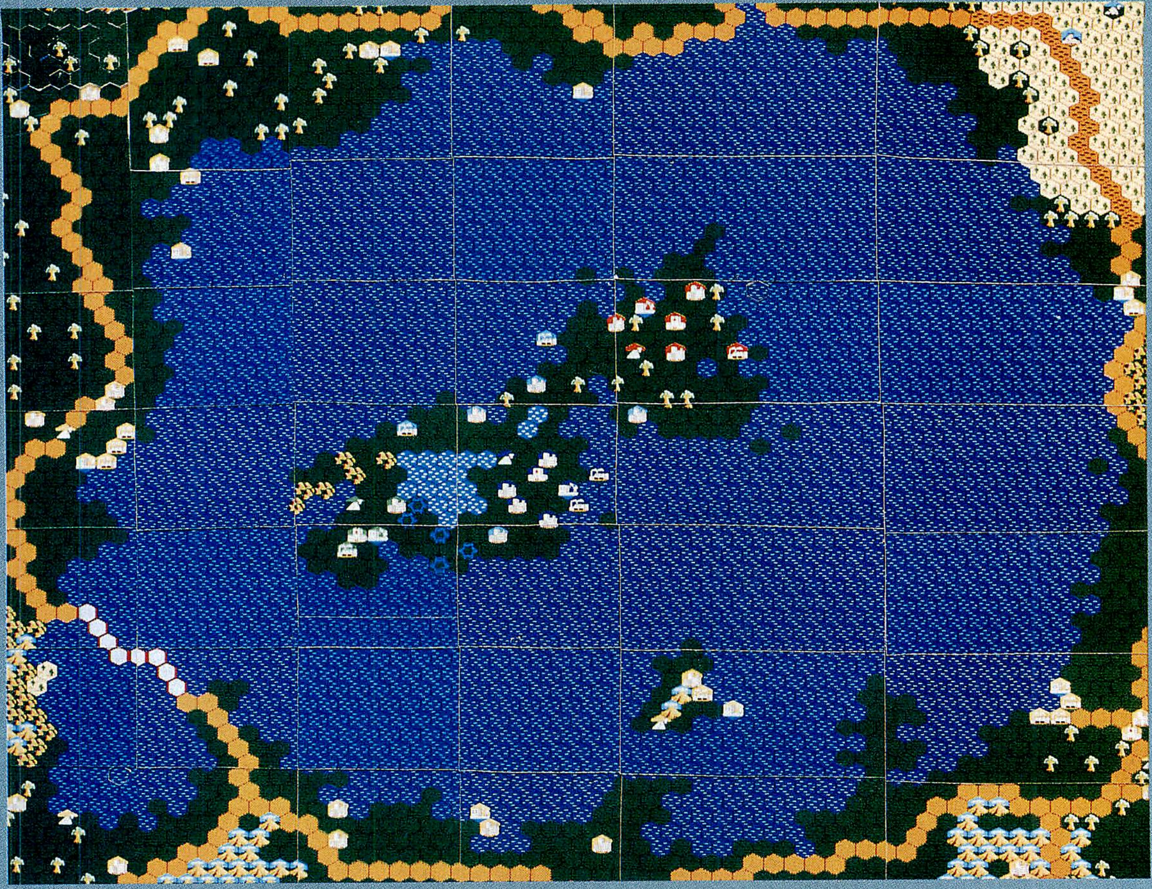
現代大戦略にも，8ビット版大戦略にも登場している，最もメジャーではないかと思われるマップです。一番最後についている〝十〟の一文字が，今までのものと比較して〝何か違うんだゾ〟とか，〝もっとスゴイんだゾ〟などといった印象を与えます（全く与えないかも知れない）。

一つの大きな島と，二つの小島で構成されているマップです。大きな島の中央部は細くくびれていて，うまく部隊を移動させないと団子状態になってしまい，しばらく身動きが取れなくなってしまいます。大戦略IIでは輸送機を使用することができるので，この中央部を避けて敵首都近くまで一気に部隊を運んでしまうのが有効でしょう。その際中央部に陸上部隊を配置し，地上からの敵戦力の侵入を防ぐということも忘れずに。

沿岸部にある程度対空兵器を配置しておき，同時に中央部の守りをがっちり固めておけば，コンピュータを相手に対戦する限り，急激に劣勢に追い込まれたりすることはないでしょう。

まあ，このマップの一番の楽しみ方といえば，揚陸艦や輸送機など，戦局を大きく変えてしまうことのできる兵器をあえて使わずに，中央部での陸戦部隊の競り合いを通じて，新しく追加された分の兵器の性能等の特徴や，コンピュータ側の思考ルーチンがどの様に変わったかなどを研究してみることではないでしょうか？（大戦略II以外持っていない人ゴメンナサイ!!）。

DATA



FIRST CONTACT

★参加国

4か国（青，赤，緑，黄）

★マップの景観及びポイント

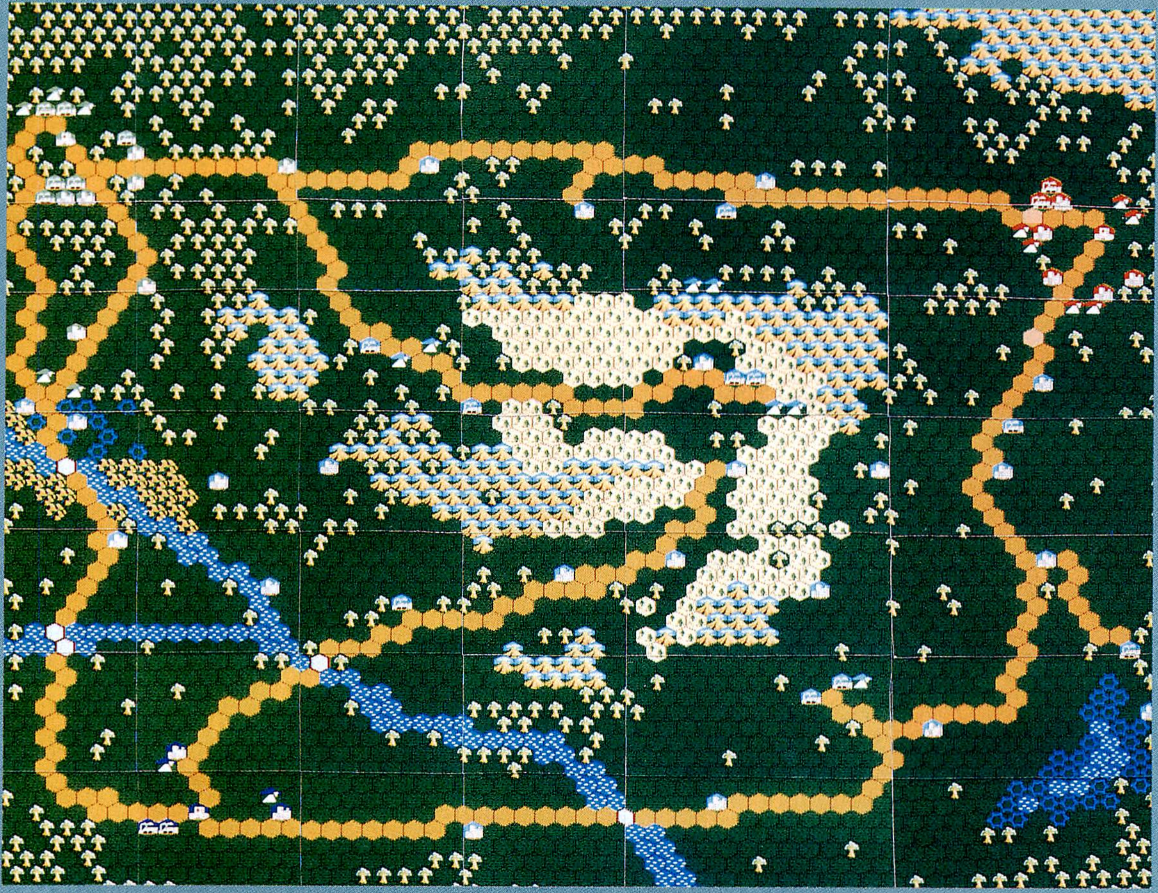
大きな湖の中央に，小さな島が浮かび，その小島には青国，赤国，緑国，あわせて3か国の首都があります。そしてその大きな湖をとりまく岸辺にある都市は，全て黄国の所有となっています。

中央の小島にある3国は，他の2国を占領または壊滅させるなどしてその小島を制覇するのが，まず最初の目標でしょう。その間にも黄国からの攻撃に耐えねばならないので，非常にシビアな作戦を強いられます。相手がコンピュータならまだしも，対人間の場合だと，ほとんどその時の運次第といってもいいのではないでしょうか？　しかしそれだけに，面白さもまた格別といえるでしょう。

さて，黄国以外の国が中央の小島を制覇したその後ですが，首都周辺及び黄国に面した海岸線を対地兵器や対空兵器（特に海岸線を）で固め，その間に西部中央や北西方面にある黄国都市を占領していきます。その近辺の都市を手に入れれば入れる程，黄国の力は確実に弱まっていくわけですから，なんとしても首都を守り続け反撃の時をぐっと待ちます。西側にある黄国の都市をあらかた手に入れることさえできれば，もう黄国を陥落させることも時間の問題です。

黄国はと云えば，とりあえず首都の西方の自国の都市がある小島に部隊を送っておき，序盤のうちは敵と戦うことをさけ，戦力を首都近辺に貯えておきます。中央の島にある国の数が減ってきたら，一気に戦力を送り込み叩きます。

DATA



OPERATION 3

★参加国

3か国（青，赤，緑）

★マップの景観及びポイント

名前のとおり，内陸にある三つの国が勝利を目指して作戦を繰り広げていくというマップです。

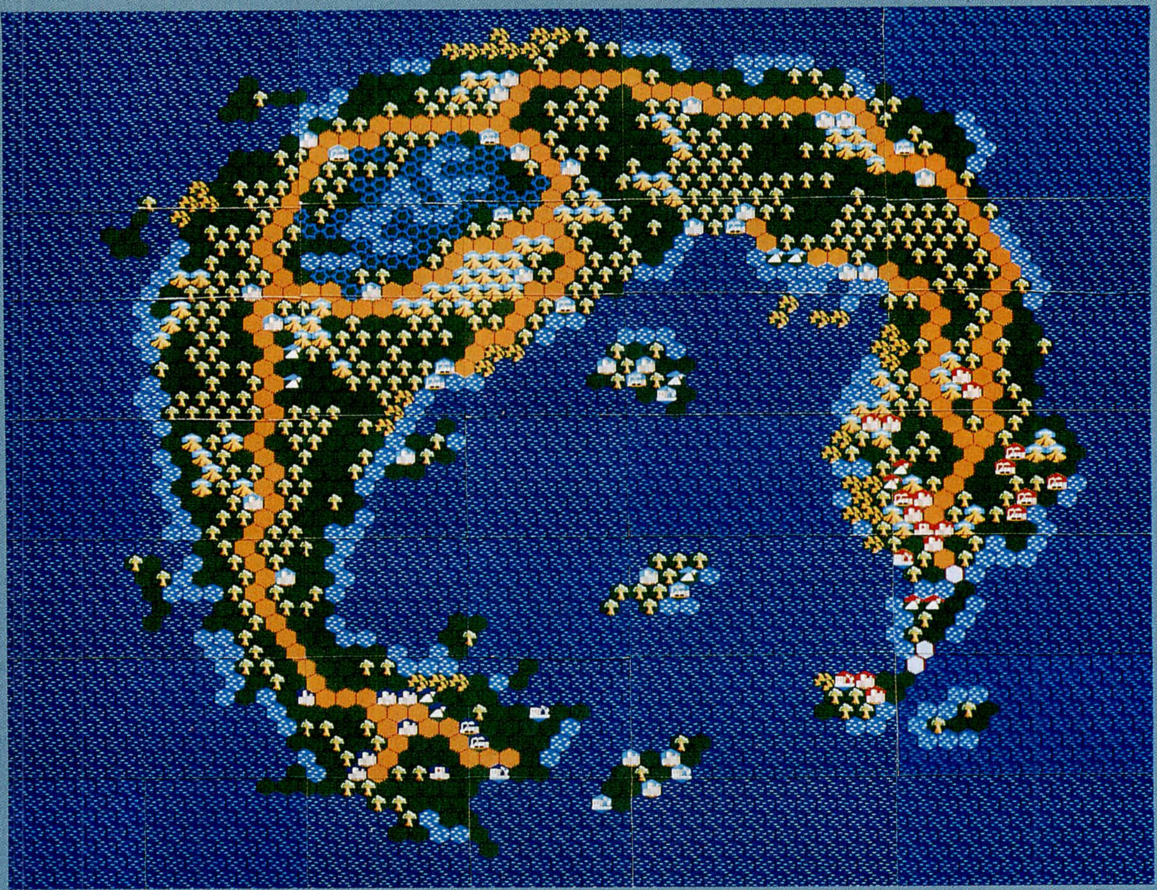
全体的に森林，平地が多くの面積を占めています。が，中央付近にはあまり大きくない砂漠地帯が広がり(?)，いくつかにわかれて山岳地帯もほど良く配置されています。海や港が無いので，当然のことながら艦船が使えず，航空兵器，陸上兵器だけによる戦いが繰り広げられます。中立都市や工場は，だいたい平均して散らばっているので，初期設定を除いては，それ程の地形的な片寄りはないようです。主だった場所にはたいてい道路が続いているうえに，平地が多く，緑国と青国の間にある橋以外はこれといった障害も無いので，陸上兵器の移動にはあまり苦労せずに済みます。

次に青国の作戦ですが，初期設定の段階で，３国の中で一番貧弱な国力をどう盛りあげていくかが大きな問題でしょう。ま，とりあえずは中央の砂漠に囲まれているあたりが，なかなかの狙い目でしょう。北方にある橋（なるべくなら北の）のところで緑軍をくいとめているうちに，なんとか力をつけていきましょう。

緑国は北部中央で赤国をくいとめながら，青国の資金源となる前に中央一帯の中立都市等を占拠し，一気に青国を叩きます。

赤国は，南の方向と中央にある中立都市等を手に入れて力をつけてから，緑国を攻撃です。

DATA



ケッセン バナナ キョウワコク

★参加国

2か国（青，赤）

★マップの景観及びポイント

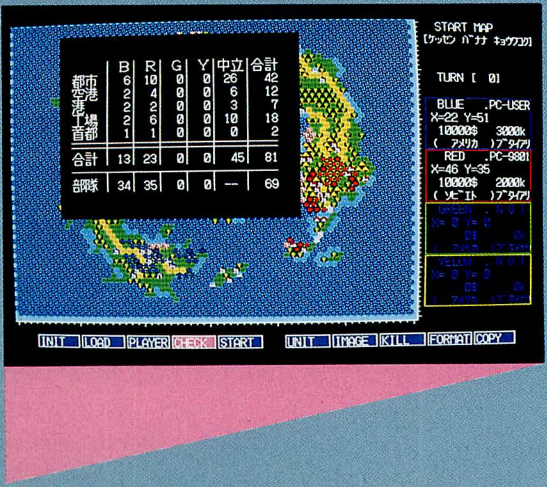
大きなバナナの形をした島（あくまでも三日月形ではナイ！ ましてやガッチャマンの基地なんかであるワケがナイ!!）の両端に，青国と赤国が位置しています。首都間の距離は近いのですが，間には海があるため，陸上部隊は迂回を強いられます。それに対し，航空ユニットと艦船ユニットは敵首都を目指して直行できるため，かなり早くから戦闘を開始します。特に，輸送機と護衛艦を，どのようにうまく運用するかが，戦局に大きく影響してくるマップです。

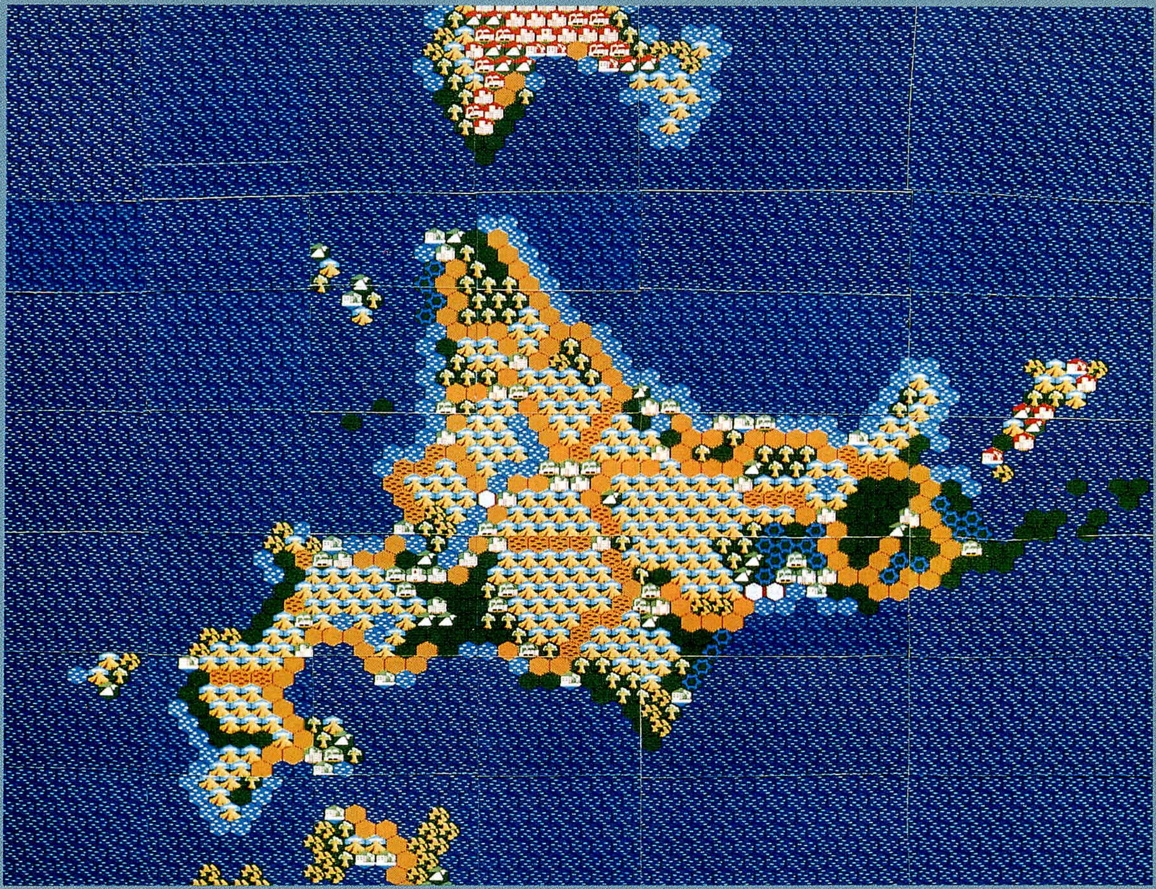
湾内にあるいくつかの島には，都市や空港が必ずあるのでなるべく手に入れておきたいものです。また，ここに，射程距離の長い対空兵器を配置しておくと海の上を通る輸送機などを迎撃することができるので，味方の制空権の確保にもつながります。海に浮かんでいる小島に対空兵器（特に間接攻撃のできるもの）を配置するというのは，大戦略シリーズに数ある必勝作戦の中の，最も効果的な一つです。

どちらかというと赤国の方が，大きな工業力・経済力を手に入れることが容易です。赤国は国力が青国に勝っている序盤の間に，どれだけ力の差をより決定的なものにするか，青国はそれをどの程度防ぎ，どうやって敵の力を切り崩していくかが焦点になります。

三日月形の島という地形を考え，いかに効果的に部隊を展開させていくかに気を配りましょう。

DATA





Red Bear 2

★参加国

2か国（赤，緑）

★マップの景観及びポイント

北海道を舞台にしたマップで，北方から攻めてくる某大国を〝赤い熊〟にたとえています。〝2〟となっているのは，〝Red Bear〟というマップが現代大戦略にもあるからです。現代大戦略と同様に地形が現実のものにかなり似せた設定になっているうえに，大戦略IIでは部隊構成までそっくりにできるので，より一層とリアルな雰囲気をかもしだすことに成功しています。この大戦略IIでも，北方領土と呼ばれる島々は赤国の所有となっていますが，何度見ても，考えさせられるものがあるような気がします。

北海道では，実際に都市がある場所に都市がおかれています。あちこちの道路が破壊されているのは，未開の地（湿原が原野など）を表しているのでしょうか？

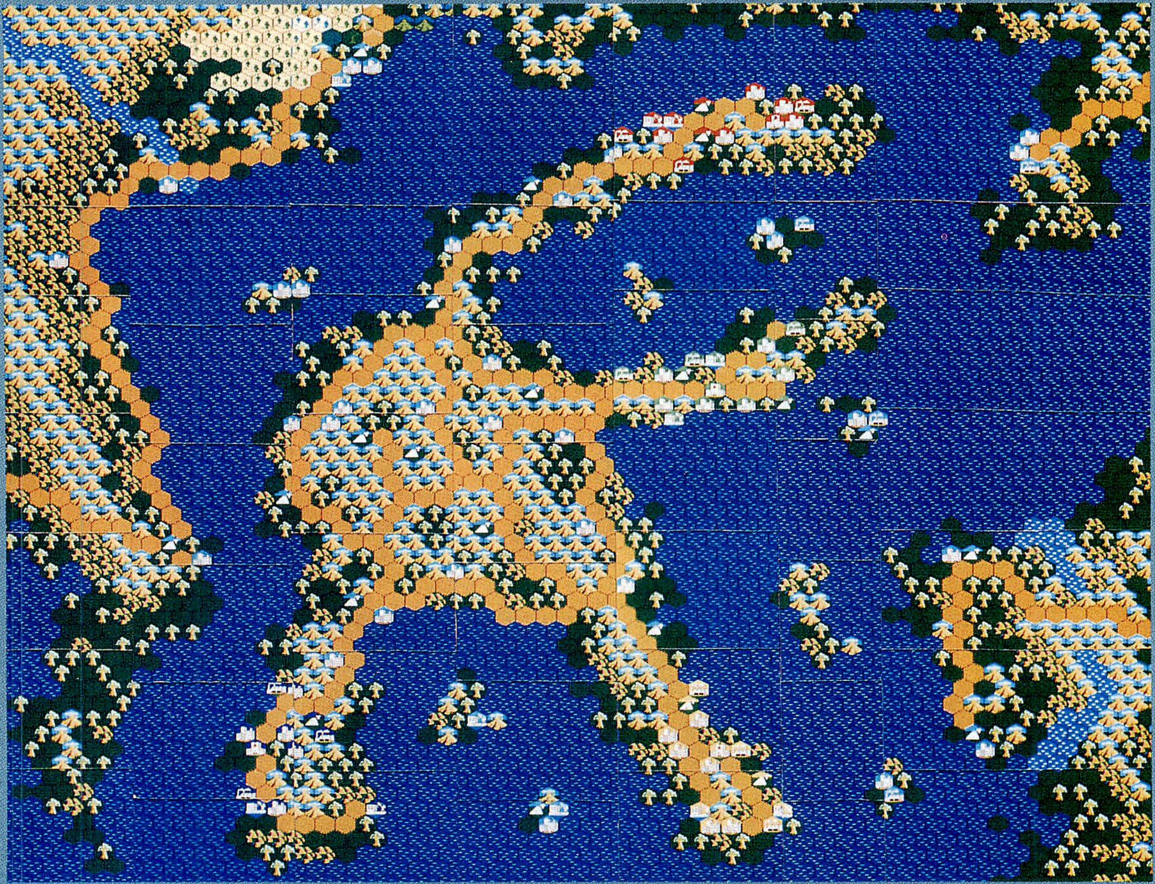
赤国の方に行動の優先権（先にフェイズがくる）があるので，赤国の攻撃から始まります。あくまでも，日本の兵器は〝自衛隊〟の所属なので，当然といえば当然のことといえるでしょう。

〝部隊アリ〟を選択すると，最初からいろいろな部隊がゴチャゴチャとしていてうまく動かすのが面倒です。そんな意味からも，〝部隊ナシ〟を選んで，最初からその時の状況に合わせた部隊生産をおこないましょう。その方が大戦略IIをまるごと楽しめると思います。

２国間の距離があまりなく，また赤国の領土が狭いので，緑国を選んでプレーするなら，敵の動きをよく見ていればまったく勝てないということはないでしょう。

DATA

	B	R	G	Y	中立	合計
都市	0	20	25	0	0	45
空港	0	12	18	0	0	30
港	0	5	15	0	0	20
工場	0	14	20	0	0	34
首都	0	1	1	0	0	2
合計	0	52	79	0	0	131
部隊	0	52	64	0	—	116



fairy dust

★参加国

4か国（青，赤，緑，黄）

★マップの景観及びポイント

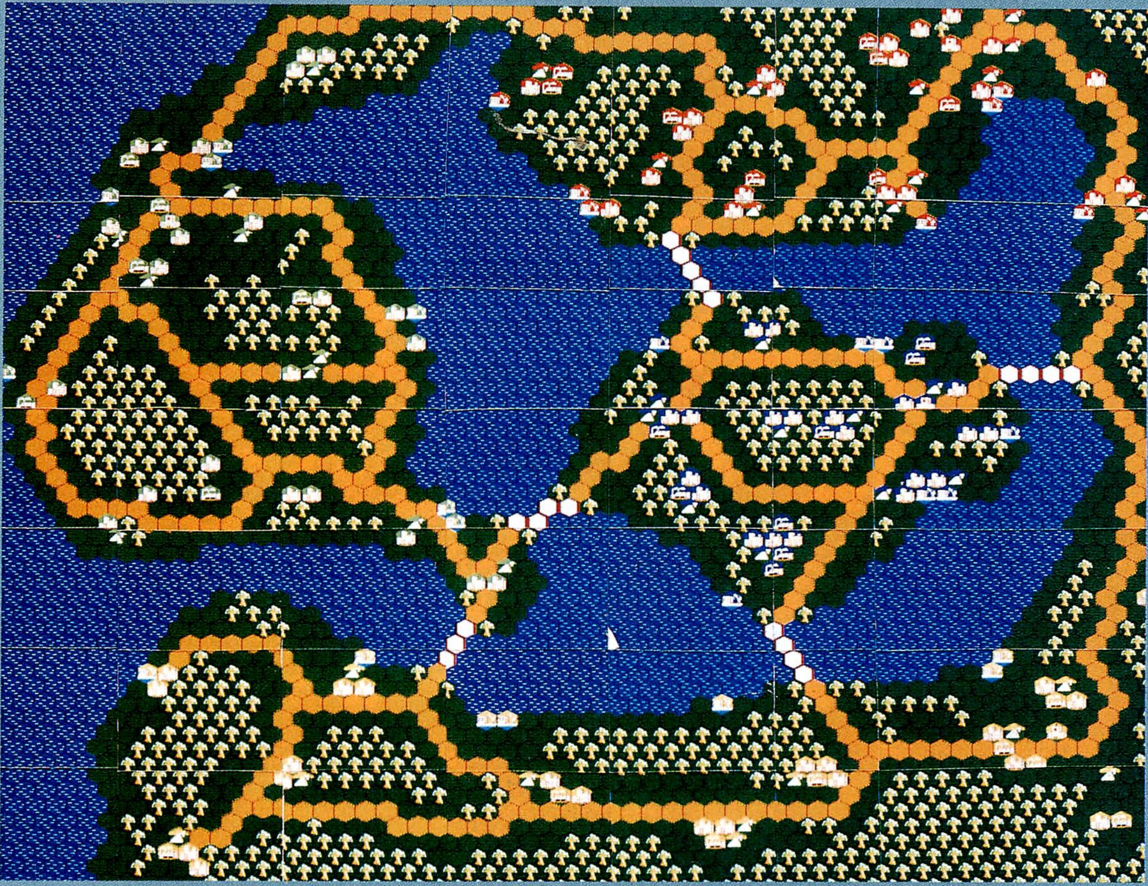
う～ん，このマップ一体どういうつもりでネーミングしたんでしょうか？　みなさんご存知の某T君の枕元で，この名前のついた本を見かけたよーな気がしますが，ボク子供だからよくわかんな～い。ちなみにマッパー兼イラストレーターのK君やM君などは，「おちこぼれの妖精」だの，「妖精のう○こ」など（なんてえヤツだ!!）さんざんなことをいっていました。PLAYER' S MEMOにある「トニカク　オモシロイ」というのが，なんとなく気にかかったりします。

それはさておき四つの細長い出っ張りのある大きな島が中央にドドーンと浮かんでいて，それぞれの出っ張っている部分に一つずつ国の首都があります。青国と黄国，赤国と緑国の間の距離が比較的短く，早いターンからお互いに警戒が必要です。

中央の島にある都市だけでなく，外側の大陸にあるものも手に入れて，経済力に余裕を持たせるのも良いですが，一番近い他国へ速攻をかけて機先を制するという手もあります。足の速い部隊をとりあえず進めるだけ進ませ，そこで敵を足止めさせている間に増援部隊を送るというものです。また，どの首都も海から非常に近いところにあるというところに目をつけ，揚陸艦を多用して大規模な上陸作戦を展開するというのも面白いかも知れません。

どのような作戦をとるにしても，都市などがある島は極力手に入れるようにした方がよいでしょう。

DATA



Battle of 5lakes

★参加国

4か国（青，赤，緑，黄）

★マップの景観及びポイント

マップの名前では「五つの湖」となっていますが，五つの湖というよりは，入り江の様になっているところに二つの島が浮かんでいるという感じの方があっているような気がしないでもありません。

東の島に青国，西の島に緑国があります。赤国は北部にわりあいと集中して所有都市があり，黄国は南の方に東西に広がるように都市を持っています。

黄国の所有都市は，黄国の首都から離れている場所にあるものが多く，維持するのが難しいことから，四つの国の中で難易度が一番高いといっていいでしょう。位置的にみて，青国に攻撃をしかけるしかありません。西の方にある黄国の都市や空港などは，まああきらめた方が良いでしょう。早いターンで，青国に対してどれだけ有利な形で接するかが決め手です。

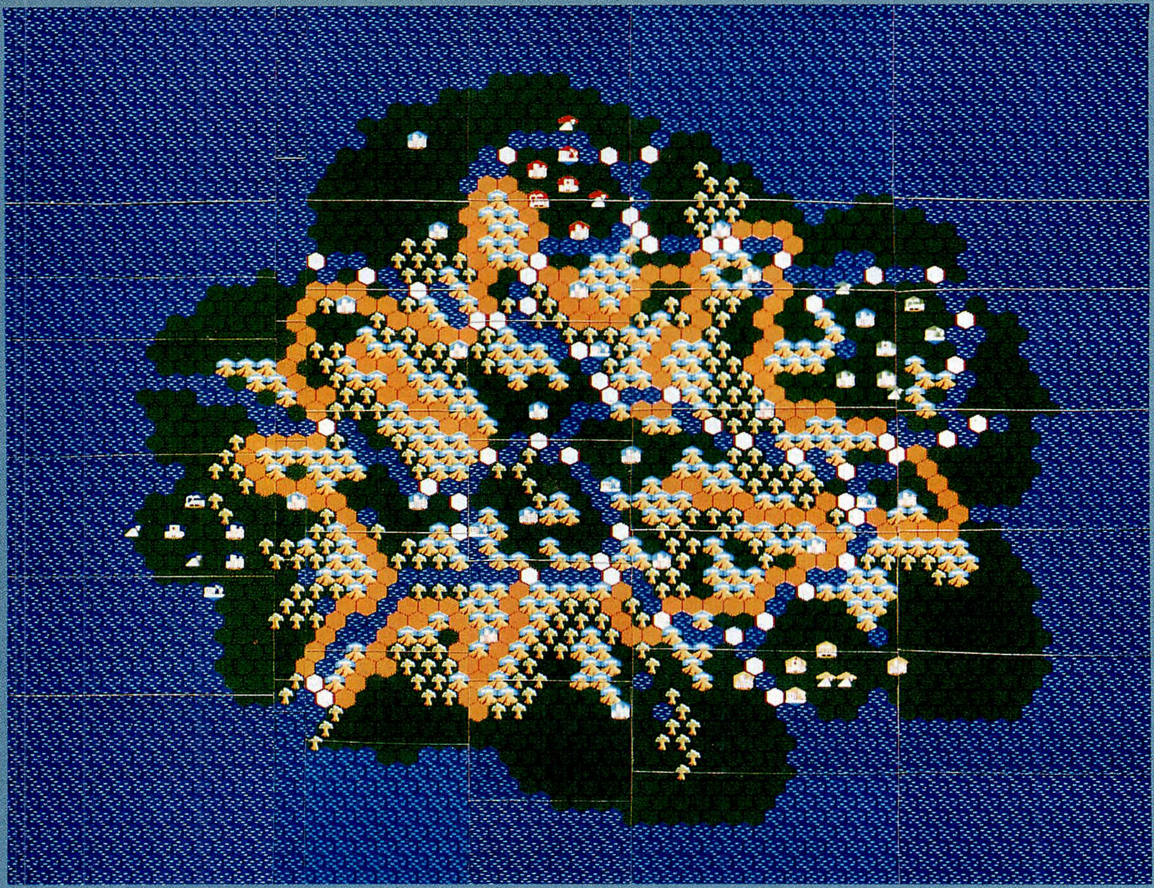
青国は，赤国と黄国の間にはさまれるような形で位置しているため，序盤でのどちらの国を重点的に攻撃するかという決定と，それに対する部隊構成や戦力の配置が重要なポイントです。

赤国の作戦としては，西の陸が細くなっている場所で緑軍を確実に阻止するための防衛隊を用意し，青国を最初に攻撃するというパターンが良いようです。

緑国は他の3国から少し離れた位置にあるので，南方にある黄国の都市を占領して国力をつけ，戦力が十分に整うまで時期をみるのが良いでしょう。

DATA

	B	R	G	Y	中立	合計
都市	20	20	22	22	0	84
空港	10	12	11	11	0	44
港	7	7	7	7	0	28
工場	8	9	6	8	0	31
首都	1	1	1	1	0	4
合計	46	49	47	49	0	191
部隊	9	9	9	8	—	35



thy sea

★参加国

4か国（青，赤，緑，黄）

★マップの景観及びポイント

何かの形に似ているような気もするけれど，かといって何に似ているのか何とも云い表せない。そんな形の島の上で，四つの国が鎬を削るというマップです。

島の最も北のところに赤国，東北の方に緑国，西の端に青国，東南の隅に黄国の首都がそれぞれ位置しています。道路網が島中に張りめぐらされてはいますが，山岳地帯や森林の間を縫うようにくねくねと曲りくねっていたりして，ごちゃごちゃとわかりにくくなっていたりします。その道路に囲まれた，島の中央部に中立都市や工場が数多く存在します。

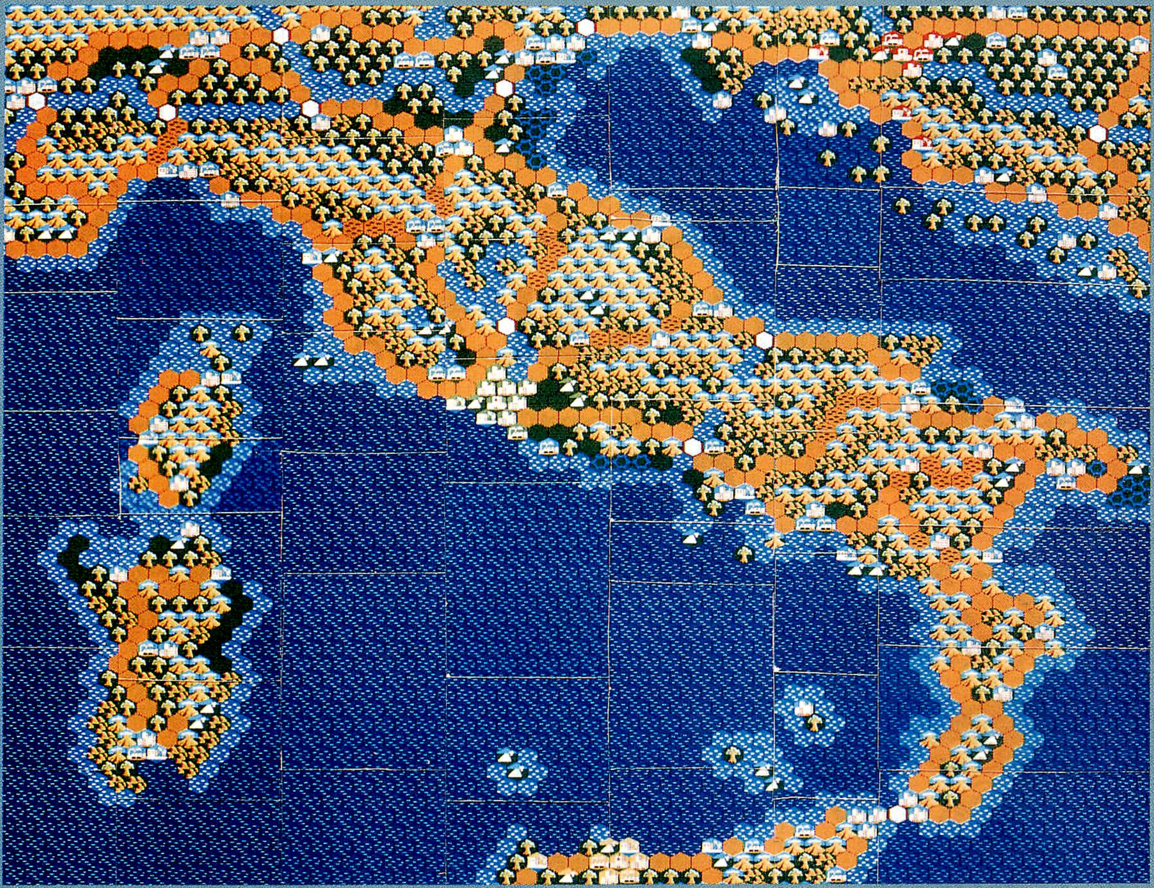
また，海が中央の方まで入り組んでいて，橋の数がかなり多いのもこのマップの特徴と云えるでしょう。どの国も艦船を生産することはできますが，コストがかかる割りに運用しづらいので，海が多いのにもかかわらず航空兵器と陸上兵器が活躍してくれます。

なにぶん，お互いの国がそれぞれ近くにあるので，常に敵の先手・先手と作戦を練り，実行していくことが重要です。その点，最優先の行動権を持つ青国が少しだけ有利であると，いえます。

序盤から，四つの国が入り乱れ，乱戦となることは必至です。数多くある橋を上手に活かした作戦をたて，敵軍を防ぎ，勝利を掴みましょう。

ちなみに辞書で"thy"の意味を調べてひたら，「なんじの，そなたの」と出ていました。

DATA



Pax Romana

★参加国

3か国（赤，緑，黄）

★マップの景観及びポイント

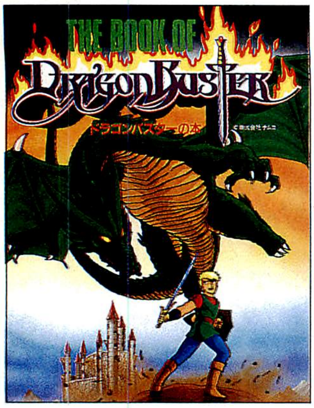
〝ローマの平和（ローマの支配による平和〟というタイトルのついたこのマップは，長ぐつの形をしたイタリア半島が中心となっています。ローマに緑国，ユーゴスラビアのザグレブ（少しこれには無理があるような気がするので，違うかも知れません）ちなみにDalmatioとは，ユーゴスラビアの西海沿岸地方のことに赤国，マフィアの本場，シチリア島のパレルモに黄国Carthage＝カルタゴとはローマに滅ぼされた古代都市国家のことがあり，古きローマの地の覇権を賭け三つ巴の争いを展開してゆくのです。

実際の地図と同じように，モナコ，トリノ，ベネツィアなどには都市や空港が置かれています。それらの都市の多くは，緑国の所有になり易い位置に多く存在しているので，国力を一番強大にできるのは緑国ではないかと思われます（占領した都市を守り抜けるかどうかは別としてですが）。中立都市や空港がけっこうあるサルデニアやユルシカなどでは，黄国と緑国の熾烈な奪い合いが展開することになります。黄国にとっては，ここの所有権を手に入れるということは，勝利への大進歩となります。ユルシカを足がかりとすればモナコ，トリノへと進出することがかなり容易になるからであります。

赤国の未来のための作戦はと云えば，緑国が戦力を整えてしまう前に，揚陸艦や輸送機でイタリア半島の中央部へ陸戦部隊を送り込むのが有効です。早いペースで次々と戦力を送り込んで，緑国を押さえ込んでしまうのです。ローマを北と南から包囲するように攻めるのがベスチって感じです。

DATA

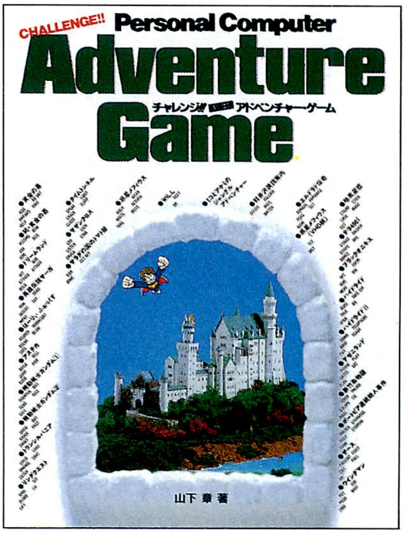
	B	R	G	Y	中立	合計
都市	0	2	6	2	63	73
空港	0	2	3	2	37	44
港	0	3	2	2	15	22
工場	0	2	1	2	38	43
首都	0	1	1	1	0	3
合計	0	10	13	9	153	185
部隊	0	6	6	4	—	16



ALL ABOUT namco
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム
THE BOOK OF DRAGON BUSTER ドラゴンバスターの本

好評発売中

「ドラゴンバスターの本」が加わりました。



ALL ABOUT namco

A5判　定価2,300円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ナムコが制作したGEE BEE, GALAXIAN, BOMB BEE, CUTIE Q, PAC-MAN, RALLY-X, TANK BATTALION, KING & BALLOON, MAPPY, GALAGA, NEW RALLY-X, WARP & WARP, BOSCONIAN, SUPER PAC-MAN, POLE POSITION, XEVIOUS, DIG DUG, PHOZON, PAC & PAL, LIBBLE RABBLE, POLE POSITIONII, GAPLUS, THE TOWER OF DRUAGA, PAC-LAND, GROBDA, DIG DUGII, DRAGON BUSTER, METRO-CROSS, WARP MAN, BATTLE CITY, MINI GOLFをてってい的に解せき、紹介した、ゲームファン必携(ひっけい)の書。

ドット絵集、楽譜集付き。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム

A5判　定価1,800円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

アドベンチャー&ロールプレイングの名作をくわしく解説した、ソフトの楽しさをさらに引きだしてくれる力作です。

サザンクロス、新竹取物語、ポートピア連続殺人事件、ザース、ウイングマン、軽井沢誘拐案内、エルドラド伝奇、デゼニランド、サラダの国のトマト姫、黄金の墓、ドリームランド、続黄金の墓、英雄伝説サーガ、はーりぃふぉっくす、アステカ、ガンダムI、ガンダムII、トランシルバニア、リング・クエスト、ウイル、ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー、惑星メフィウス、テラ4001、VHD版惑星メフィウス、ブラッククオニキス、ハイドライド、ハイドライドIIを掲載。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム&ロールプレイング・ゲーム

A5判　定価1,500円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ロールプレイング・ゲームの名作にも力を入れて書き上げた、山下 章先生の本の第2弾です。

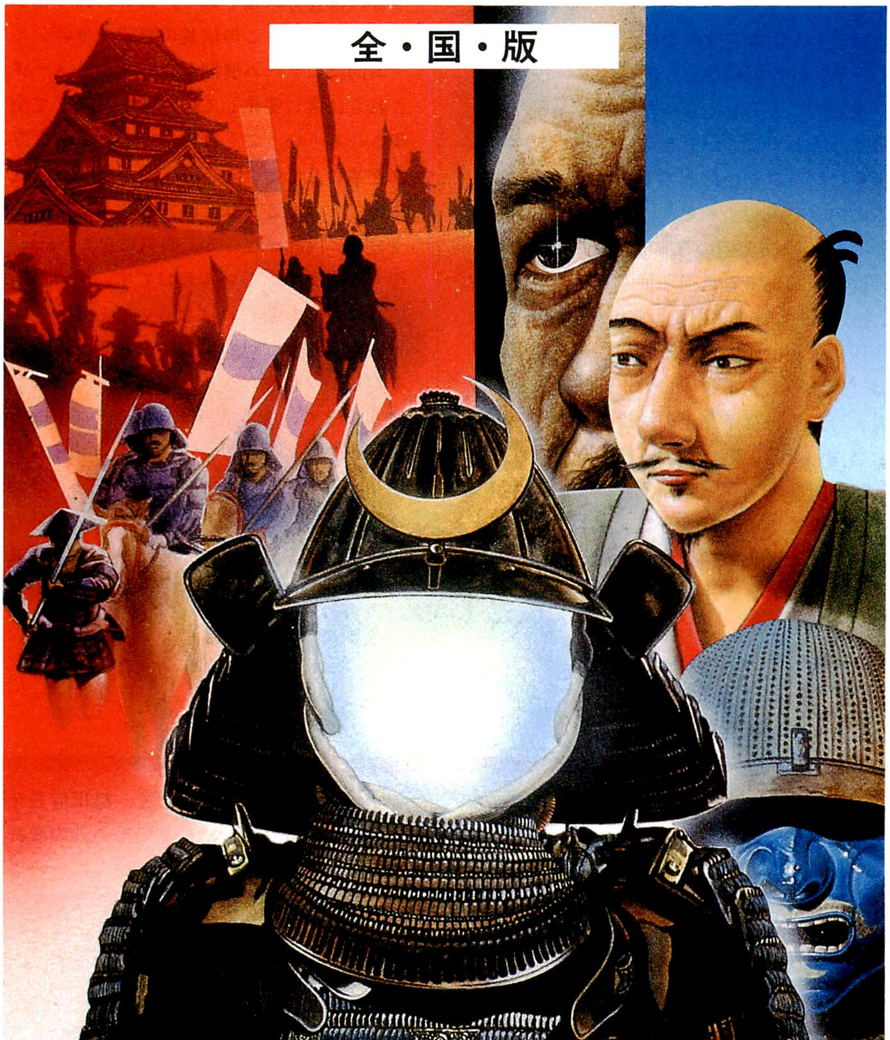
北斗の拳、ウイングマン2、デゼニワールド、はーりぃふぉっくすー雪の魔王編、オホーツクに消ゆ! セイバー、ABYSS、ABYSS II—帝王の涙、暗黒城、コロニーオデッセイ(冒険編、対決編)、デーモンズ・リング、ザナドゥ、ハイドライドII、メルヘン・ヴェールI、デーモン・クリスタル、ザ・スクリーマー、ザ・ファイアークリスタル、ファンタジアン、リザード、トリトーン、ミステリーハウスII、WORRY、ゴルゴ13—狼の巣、ムー大陸の謎、ナナちゃんのスター誕生を掲載。

SUPER soft BOOKS マークが目じるし! 新刊本も続々発売します。

電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15　☎03(445)6111

信長の野望　全国版

信長の野望



下剋上の乱世に身を投じ，果たせるか天下統一

●対応機種：ＰＣ-9801シリーズ
(8″2D，5″2DD，5″2HD，
3.5″2DD)
●ＰＣ-8801mkII専用(5″2D)，
ＰＣ-8801mkIIＳＲ以上専用(5″2D)
ＦＭ　7専用(5″2D)，
ＦＭ　77専用(3.5″２D)，
ＦＭ　77ＡＶ専用(3.5″２D)
Ｘ1シリーズ(5″２D)
ＭＺ-2500(3.5″２DD)
ＭＳＸ(2メガＲＯＭ)
●価格：各9,800円
●発売元：(株)光栄

プロローグ

パソコンを持っている人なら誰でも『信長の野望』を知っているでしょう。あの超ロングベストセラーとなったシミュレーションゲームのことです。知らない貴方はもぐりでしょ。その信長の野望をぐぐっとパワーアップしたのが今回の『信長の野望・全国版』なのです。統一すべき国の数が17か国から一挙に50か国に増え，内容にもいろいろな趣向を凝らし，視覚的にも美しくなったのです。その面白さといったら言葉で表わすことができないほどです。さあ，信長の野望の世界にたっぷりひたって下さい。

簡単にゲームの内容を説明すると

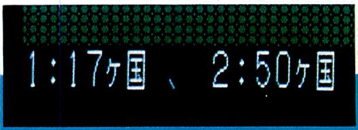
『舞台は今からおよそ400年前の日本である。そのころの日本は，50余の群雄が割拠する戦国乱世である。東北には伊達，越後に上杉，関東に北条，甲斐に武田，駿河に今川，三河に徳川，中国に毛利，四国に長宗我部，九州に島津，そして尾張には「天下布武」を旗印に天下統一を夢みる織田信長があった。今，貴方は下克上の乱世に身を投じ一人の武将となり，各国の武将と戦い，天下統一を果たさなければならない。50か国を統一し，混乱の世に終止符を打ち，平和をもたらすことができるのは貴方だ。数々のドラマを秘めた武将たちの壮大な歴史叙情詩が今，始まる』。

というわけです。そう貴方が主役なんです。貴方の前には無限の可能性が広がっていて，貴方を待っているのです。アクションゲームとシミュレーションゲームの違いは，ここにあるのです。アクションゲームのように反射神経を必要とはしないし，決まった進み方があるわけではない。使うものは貴方の頭であり，自分の思ったままに進行させればいいのです。この信長の野望も他のシミュレーションゲーム同様にゲーム展開を表わすパラメーターが沢山有り，これらは常に変化しているので，決して全く同じ状態が再現されるということはないでしょう。貴方はこれらのデータを基にして命令を下し，一歩一歩天下統一に近づいていくのです。そこには，隣国に攻め込まれる，台風の被害を受ける，内乱が起こる，病気になる，etc. と色々なことが待ちかまえていているわけです。貴方は，よく考え，臨機応変に対処しなければならいでしょう。時には思い切った作戦を実行しなければならないでしょう。難しそうに思えるでしょうが，ゲームをやってみるとこれが楽しいと思うようになり，もう病みつきになってしまうはずです。コンピュータとのスリリングな賭引きの末に，自分の思惑通りに事が進んだ時の喜びを味わってみて下さい。

シミュレーションゲームは貴方の思ったやり方で進行させればよく，正しい道順など存在しません。これから紹介する内容はその道の一つにしか過ぎないのです。

国と武将

まずこのゲームは，自分がスタートしたい国を選ぶことから始まります。この信長の野望全国版には，なんと50国も国が存在し，その中から好きな国を選ぶことができるのです。ゲームの名前のごとく，織田信長を選んで全国統一に挑戦してもいいし，最北の蝦夷地の武将となり九州をめざして南下し，全国統一をしても良いのです。



信長の野望・全国版には，前作の舞台中部地方を中心とした17か国モードと，日本全国の50か国モードがあります。さすが50か国モードには迫力がある。

完全にその国の武将になりきりたい人は，方言モードでどうぞ。

最高8人が同時にゲームをすることができる。友達を呼んで，各々が一人の武将を担当し，全国統一を競い合うのも一案だ。

各国は，予め国の強さが設定してあり，その国の武将の年齢も決められています。これは，かなり実際の戦国時代の状態に即した値となっています。だから，当時勢力を持っていた織田，徳川，上杉，武田などの武将を選ぶと有利。

［武将を選ぶときの目安］

一つめは，なんといっても武将の年齢です。いくら強い武将でも，寿命には勝てません。だいたい70歳前後が，寿命と考えると，武将の年齢は，35歳以下を選んだ方が良いでしょう。ゲームに馴れてきたら，甲斐信濃の武田(39歳)とか，摂津和泉の三好(38歳)などを選ぶのもいいでしょう。しかし，間違っても毛利(63歳)とかを選ばないこと。せいぜい，駿河の今川(41歳)まででしょう。

二つめは国力についてです。国力とは，その国のお金，町の価値，兵糧，石高，治水，民忠，民財，兵力，兵忠，武装など全てを総合した力のことです。国力が低いということは，国の状態が安定していないということであり，ゲーム開始早々に一揆や謀反が起こったり，いきなり隣の国に攻め込まれてゲームオーバーになってしまうことがあります。ですから，国力が低い国ではまず，一揆や謀反が起

こらないように，施しをしなければなりません。そして，兵士の数が少なく武装度も低いので，戦力を整えないと戦ができなかったりします。逆に自国の国力が高い場合には，自国内の心配を何もする必要がなく，弱い国に速攻で攻め込むことができます。国力のある国を並べてみると，織田，徳川，毛利，上杉，龍造寺，北条，武田，長宗我部，三好などがあります。

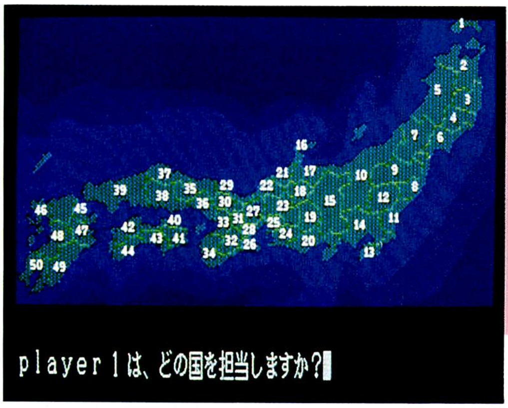
三つめは，「地の利」です。地の利とは，幾つの国と接しているか，そしてどの程度の国力を持った国が周りにあるかの二つのことを示します。当然のことながら，接している国が少なければ少ないほど，攻め込まれる確率が少なくなるわけです。最もよい例が，第13国の里見です。里見の地図を見てください。この国が攻め込まれるとしたら，それは，第14国の北条が攻めてくるだけなのです。それに対し上杉はどうかと言うと，なんと第7，9，12，14，15，17国から攻め込まれる可能性があるのです。つまり接している国の数によって自国の安全度が変わるのです。

里見付近の地図だよ。

上杉付近の地図だよ。

そして，どんな国が周りにあると有利かというと，やはり弱小国に囲まれていると有利なのです。これらの弱小国をさっさと占領してしまうと，とてもゲーム展開が楽になります。これは，ゲームを実際にプレイするとよくわかるでしょう。

だだいたい以上の三つのことを目安にして，国を選んで下さい。まったくの初心者は，第25国尾張の織田信長を選ぶのが無難でしょう。この国は，他の国に比べると国力がずば抜けて高いのです。それになんといっても，このゲームのタイトルの武将ですからね。

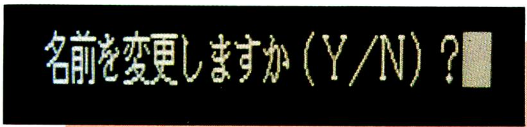


◀50か国の中から自分の気に入った国を選べる。選ぶ国によってかなりゲームの展開が変わってくる。

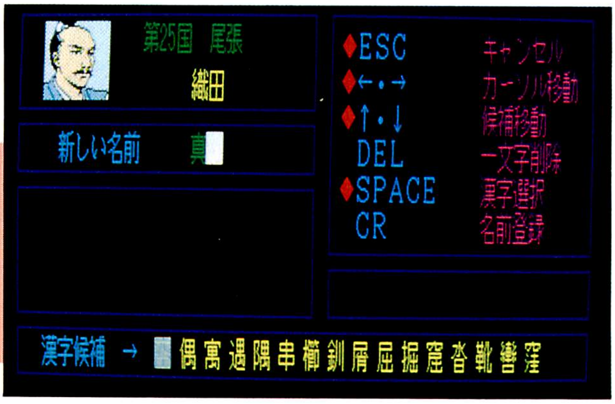
▲信長は第25国尾張だ。先ずは信長で全国統一に挑戦してみよう。一番全国統一のチャンスが大きい

［名前の変更］

国を選ぶと，その国の武将の名前を変更するかどうか，聞いてきます。YESと答えると名前（名字のみ）を好きなように変えられます。自分の名前を付けるのもいいのですが，やはり，名前は変えないでそのままでやった方が，ほんとに戦国時代の武将になったようで，気分が盛り上がりますよ。



▲名前を変更しますか

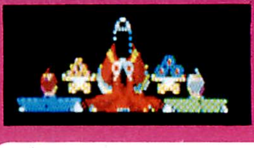


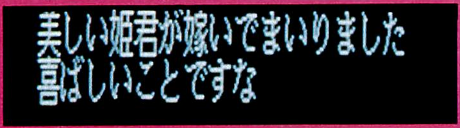
▶名前変更画面
なんと，武将に自分の名前を付けることができるのだ。さて貴方は，歴史に名前をとどめることができるか。

[武将の能力]

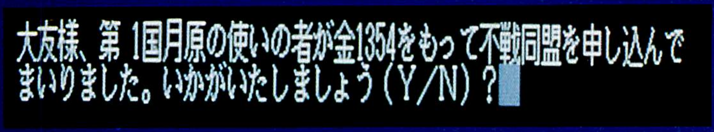
その次にすることは，自分の武将の能力を決めることです。決め方は，もうおなじみの光栄ルーレット方式です。これは何度でもできるので，納得できる値が出るまで挑戦すべきです。ここで決める要素は，健康，野心，運，魅力，IQの五つについてです。私の経験から言えば，IQ，運，健康の順に優先させて高くした方がよいでしょう。なぜなら，IQはゲーム中に殆ど上がらないし，また運は徐々に下がっていくからです。健康は，毎年春に1下がります。休養すれば上がるのですが，なかなかそんな暇はないでしょう。魅力は民，兵士に施しをする度に上がっていくので，それほど気にしなくても構いません。野心は，不戦同盟や，婚姻に関係してきますが，これらの命令を使うことは滅多にないので，殆ど気にする必要はありません。

▲もうおなじみの光栄方式だ。何度でもトライして高ポイントを確保してくれ。





◀他国と婚姻関係を結び親類となることによって，両国の間で戦争が起きないようにするわけである。婚姻関係より弱いが不戦同盟もある。



◀他国から不戦同盟を申し込まれると，その時，1000以上のお金が見返りとして手にはいる。まさに恵みのお金といってよいだろう。特に前半のうちにこのお金が入ると進行がとても楽になる。有効に使おう。

◀自分の武将が病気になったり，また健康値が低くなったと思ったら，休養命令を使おう。休養中は，全ての命令を下すことができず，ただのんびりとしていればよく，すると病気も治り健康値も上昇する。例えば，その年の春に病気になって休養し，次の年の春に再び活動したいときは，3季節休養すればよいのだ。

最後に，ゲームのレベルを聞いてきます。1から5まであって5がいちばん強いのですが，最初はレベル1で十分です。レベル1でもじゅうぶん楽しめることは保証します。

レベル1でも十分に手ごたえがある。初めての人はレベル1から初めた方がよいだろう。レベルを決めるといよいよゲームスタートだ。

以上が，ゲームの初期設定についてです。これらが終ると，いよいよ全国統一に向かって，第一歩を踏み出すのです。貴方は，1560年の春へとタイムトリップしていって下さい。頑張りましょう。

[ミニアドバイス]

第21国加賀の本願寺は，一揆が大きくなって確立したところです。そのため，本願寺の領土では，一揆が絶対に起こらないのです。そのかわり年貢は高くできない仕組みになっています。案外担当し安い国といえます。

第31国山城の足利には，高い野心を持ってない限り，コンピュータが統治する国は攻めてきません。これは，山城には京都があるからです。いつも他国に攻め込まれ呆気なく終ってしまう人や，戦でなかなか勝てない人は，この国を選んで，じっくりと基盤作りをしてみてはどうでしょう。

ゲーム中に，米の売買をするときや武器を買うときなど，堺の商人は絶対に必要です。堺の商人と取引をする事によって，今後の展開がかなり有利になります。しかし，困ったことに商人は何時でもいるとは限りません。ところが何と，第31国山城の足利と，第33国摂津和泉の三好の国には必ずいつも堺の商人がいるのです。その理由は，摂津和泉には堺があり，山城には京都があるからです。ですから，近畿あたりから始めるという人は，早目にこの２国を領地の一つに加えて下さい。

◀第21国加賀、第31国山城、第33国摂津和泉は担当し易い国です。

さあ戦だ

どうすれば全国を統一できるか，その方法を伝授しましょう。全国を統一する迄を前半，中半，後半の三つに分けて各々をくわーしく説明します。これを読めばもう，恐いもの無しです。

[前半の戦略]

それではまず前半の説明をしましょう。自分の本国の他に，１か国を攻め落として領土を２か国にする迄を前半と呼ぶことにします。「エッー，なんで２か国を支配下に置くだけで前半になるんだ？」と思うでしょうが，それは大きな間違いです。まず，この２か国で十分に力をつけ，中盤への足掛りを堅めることが，全国を統一できるかいなかの重要なポイントなのです。始めよければ終わりよしとも言うように，十分気を引き締めて取り掛かって下さい。

[前作の場合]

前半はどうするか，ここでは空前のベストセラーとなった前作信長の野望と今回の全国版とを比較しながら説明することにします。今回の全国版を手にしている人で，前作をプレイしたことがある人も多いと思います。

ここで前作信長の野望を持ち出したのは，何もなくただ説明するだけよりも，かえって今回の全国版の特徴を理解してもらえると考えたからです。

さて，前作での前半戦は絶対に他国に攻め込んではならず，地道に内政に力をいれることが重要でした。例えば，春には町に寄付して夏には民に施しをして秋と冬は兵士の訓練などをします。軌道に乗るまでは，これの繰り返しをして内政を安定させるのです。兵士を雇ったり他国に攻め込んだりするのは，その次にすべきことでした。

しかし，今回の全国版でその様なことをしていたら絶対に全国を統一することなどできないでしょう。なぜなら，内政を安定させることに力を注ぎ，やっと国内が安定したから一丁隣の国でも手にいれるかと，兵士を雇って他国に攻め込んでみるとなんと，敵国もこちら以上に内政を安定させて，さらに兵士を雇って強大になっているのです。こりゃあえらいこっちゃ！　とばかりに焦ってももう遅く，今までの努力の甲斐なく，戦に負けてしまうはめになってしまいます。運よく辛うじて戦に勝ったとしても残った兵士は少なく，周りの国にチャンスとばかりに攻め込まれてしまいあっけなく他人のものとなってしまいます。

[先手必勝]

では，どうしたらいいのでしょうか。何かいい方法はないものか，何か新しい戦略を考えなければ……。

実は，そんなに悩む必要はないのです。答えは簡単，敵国が弱いうちに，さっさと攻め取ってしまえばいいのです。周囲の国が弱いうちは，本国の守備が少々（あくまで少々ということを忘れないように）手薄になっても，他の国が本国に攻め込んでくることは少ないのです。攻め込まれるか，それとも攻め込まれないでいられるかの境目は，微妙なので，自分で見極めて下さい。

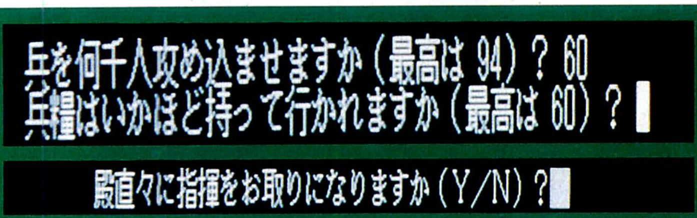
エート？そうそう，他国が弱いうちといっても，程々に自分の国が強くなければ勝てないのは当り前。内政にも力をいれなければいけません 。何がいいたいかというと，

頭のいいあなたにはもう分かったと思いますが，戦が一番で内政はその次であるということなのです。内政が安定していなくても，チャンスだと思ったら攻め込むべきです，内政は，戦をする手ごろな隣国が見つからずやることがないときにする程度のものだと考えた方が良いでしょう。

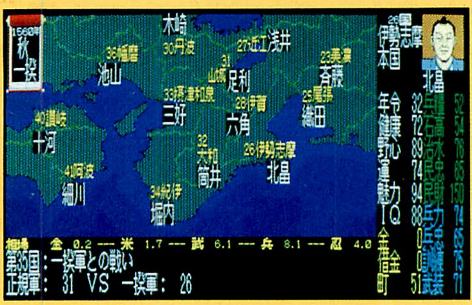
ここまでは，ゲームを進めて行く上での方針を考えてきたのですが，いよいよ具体的に何をすればよいかということを紹介しましょう。

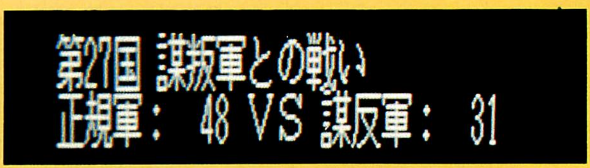
[1560年春]

まず，自分の国を決めてゲームをスタートさせたら，いちばん初めのターンは春です。それも1560年の春なのです。なんと1560年といったら……別に何もない。しかし，この年はあちこちで一揆と謀反が起きているのです。面白いようにー揆と謀反が起きるので，ただそれを笑いながら見ているだけでは……いけません。もし，自分に接している国で一揆か謀反が起きたら，すかさずその国に攻め込んでいくのです。



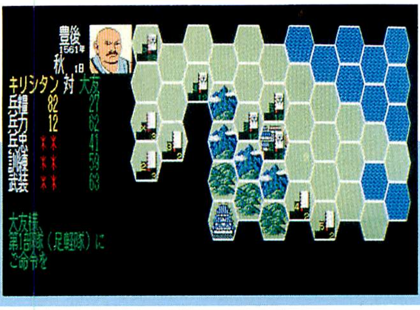
▲さあ戦だ。兵士数は敵の 1.5 倍で攻め込めばなんとかなるだろう。兵糧は，兵士数分あれば問題無いが，地形によっては半分でもよいだろう。武将自らが敵地に乗り込むと，なんと見方の兵力は 2 倍になるのだ。



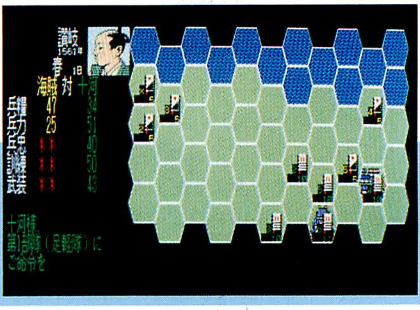


▲反乱には，民が起こす一揆と兵が起こす謀反がある。隣国で反乱が起こっていないかいつも注意していよう。反乱が起こった国は，国力が一時的に弱まるので，すかさず攻め込もう。自分の国でも，民や兵士につらく当たると反乱が起きるということを忘れないように。一揆は説得して鎮静できるが，そのかわりお金がなくなってしまう。お金がないと説得できないこともある。

◀隣国同士で戦があったら，その後にすぐ攻め込もう。敵国は先の戦で戦力が減っているからチャンスだ。



◀キリシタンも登場するよ。



◀海賊も登場するよ。海賊が反乱を起こしても一揆というのかな？

しかし，ここで注意しなければならないことがあります。一揆謀反が起きた国に於て，一揆謀反軍が勝ってしまうと，その国の武将は死んでしまい，新しい武将が誕生します。新しい武将は，前の武将と変わらない兵力を持っていることが多いので，一揆謀反軍が勝った国に攻め込むときは，じゅうぶん注意をしなければいけません。

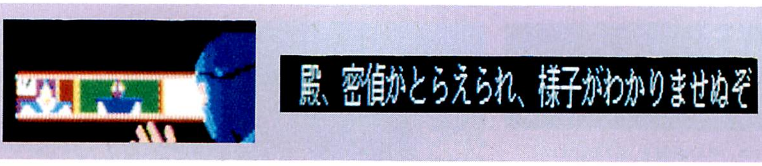
逆に，一揆謀反軍が負けた時は，一揆謀反制圧のために武将の兵力が減っているので，胸を張って堂々と攻めることができるのです。実に嬉しい事ではないですか。

だから一揆謀反が起きた時に，それがどこの国で起こっ

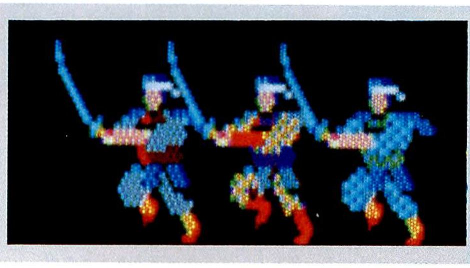
たかをこまめにチェックしていなければいけません。

もし，自分の周囲の国で一揆や謀反が起きなかった時はどうすればよいのでしょうか。それは，チャンスを伺いなるべく早く，まだ敵の国が弱いうちに，一つでいいから国を取ってしまうのです。と，言うのは簡単ですが実はかなり難しいのです。でも，それができれば，あなたはえらばれた人間？なのかも知れません。

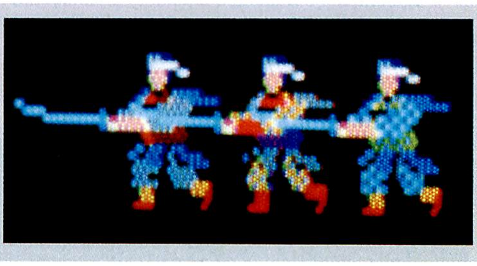
1560年の春には何をすればよいかというと，様子見る命令で，周囲の国を観察するのです。周囲の国の状態を把握しておくことは，非常に大切なことであり，この春にはお金のある限り見ることをおすすめします。もちろん，相手が弱くチャンスと思ったらどんどん攻め込んでいきましょう。お金がないときは，借金すればいいのですから。



◀密偵が捕らわれてしまいなかなか他国の様子を知ることができない。しかし，隣国の様子を常に把握しておく事は，ゲームを進めて行く上でとても大切なことである。



暇なときには訓練をしよう。兵士を新しく雇うと訓練度は下がってしまうので、常日頃から訓練度を高くするように心がけよう。



お金のなくなった夏はどうするのかというと，兵士の訓練をさせるのです。訓練命令は，全くお金を必要としません。ですから，お金がないときや，お金を使いたくないとき，お金を貯めたいときは訓練をするとよいでしょう。また戦の時，訓練と武装の度合が勝ち負けに影響をかなり与えることからも，何回か訓練はさせるべきです。

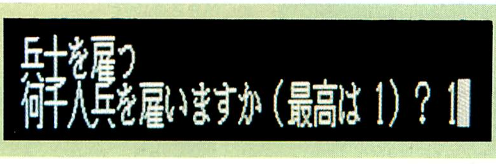
秋になり，お金が入ってきたら兵士を雇い，あらかじめ目星をつけておいた国に攻め込みましょう。攻め込む国が見あたらないときは，お金を貯めながら，チャンスを伺いましょう。米が少々，余り気味になると思いますから，米を売ってお金に換えるのもよいし，民と兵士に米を少しばかり施してやり，一揆と謀反を防いでもよいでしょう。お金が貯まれば，兵士を雇うか，武器を買って武装をととのえて，いつでも戦ができるように準備をしておくべきでしょう。この間も，周りの国を観察することと，訓練を忘れてはいけません。

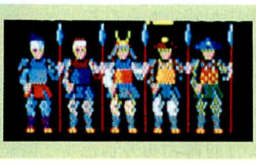
注意したいのは，町を造る命令は民財を下げ，開墾命令は民忠を下げるので，一揆が起き易くなるし，お金が減るのであまり賛成できません。内政より，攻めることを優先させましょう。

自国の戦力が，隣の国の戦力より優ったら，すかさず攻め込みましょう。攻めることができるときは，臆さずさっさと攻めてしまうことが肝心です。1560年から1565年までに，最低1か国は手に入れておかなければ，全国統一は非常に難しくなります。

さてお次は，他の国を一つ取ったとしてそれからどうすればよいかを考えましょう。

その国の内政状態を見て，本国よりよかったならラッキーです。お金があれば，兵士を雇って，周りから攻め込まれないようにするのです。お金がなければ，ただ運を天に任せて，どうか攻め込まれませんようにと祈るしか手はないでしょう。お金が貯まり次第すぐに兵士を雇いましょう。





◀ゲーム前半では，一度に雇える兵士数は少ないが，こつこつ兵士を増やしていき，いつでも他国に攻め込めるように準備しておこう。

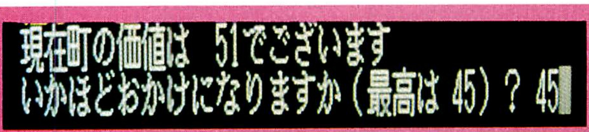
さて，兵士を雇ったとして，その国には兵力をそれほど揃える必要はなくなった場合，勢いで次の国に攻めるのもいいのですが，そうするといま占領している国の守備がおろそかになるので，余程兵力が余ってない限りやめた方がいいでしょう。

攻め落とした国は，逆に攻め込まれないように気を付けながら，内政に力を入れるのです。さきほどとは矛盾していると思うでしょうが，そんなことはなく，内政に力を入れることが，戦を有利に導く鍵なのです。本国のみしかないときと，属国があるときとでは，自ずと作戦が変わってくるのです。

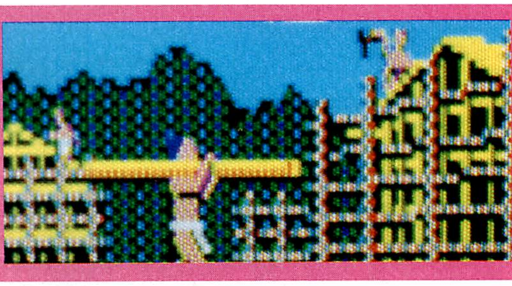
さきほどまでは，本国1か国だけしかなかったのが，現在は2か国あるというとき，そのうちの1か国を補給国にして，残りの1か国を戦争国にします。戦争国と言うのは，兵士を増やして戦の用意をする国のことです。補給国では，内政に力をいれ，お金と兵糧を増やします。そのお金と兵糧を戦争国に送ってやれば，戦争国では兵士を雇うこともでき，また武器を買うこともできます。そうなれば，戦が楽になる筈です。この体制が整うと，前半は終わりということになります。

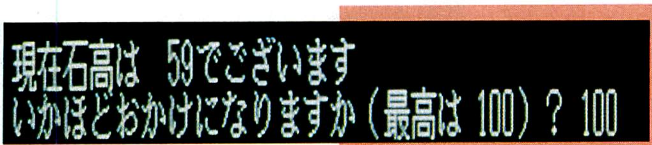
それでは，以上の体制をつくるために，内政のやり方を説明しましょう。周囲から攻め込まれない程度の兵士を雇ったら，最初の秋を待ちます。秋には，お金と米が手にはいります。兵士の忠誠度を見て，謀反が起こりそうならば，少しばかり米を施してやります。そして春まで待ちましょう。

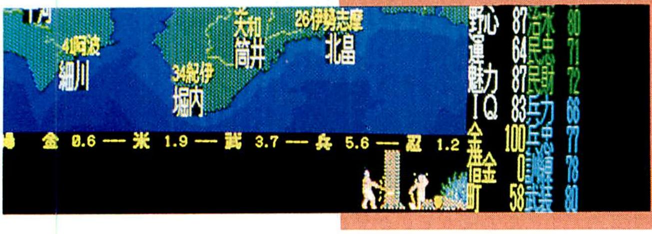
◀民と兵士には施しをし，大切にして上げよう。あまりつらく当たるとすねて反乱を起こしてしまう。お金は他の事で必要なので米を施してやるのがいいだろう。



▲秋に入ってくるお金を増やしたければ，町の価値を上げるとよい。上げれば上げるほどお金も沢山はいってくるし，一度に借金できる金額も大きくなる。しかし，この命令を実行すると民の財力が下がるので注意しよう。







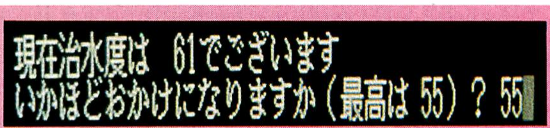
◀開墾をすると米の収穫量を増やすことができるが，治水度や民の忠誠度が下がるので気を付けよう。開墾をしなくても，施しをして民の忠誠度を上げるだけでも収穫量は増えるので，開墾は程々でいいだろう。

さて，春になったとします。春には何をすべきかというと，これは前作の信長の野望と同じで，町造りにお金をすべてつぎ込むのです。町の価値を上げることによって，秋にお金がたくさん入るようになります。初めのうちは，お金はそれほど入ってこないのですが，「塵も積もれば山となる」の諺にもある通り，町の価値を上げていけばそのうち収入も多くなってきます。

次に，夏には民に米を少し残して，後は全部やってしまうのです。なぜ，少し残すかというと，もし全部米をやってしまうと，周りの国に攻め込まれてしまう可能性が強いからです。兵糧がないときに攻め込まれると，戦わずして無条件に敵国の勝ちになってしまうので，気をつけましょう。米の収穫量を増やすには，石高を上げるより，民の忠誠度を上げた方が効果的なのです。これも，初めのうちは収穫が少ないのですが，そのうち増えてくるので根気よくやって下さい。

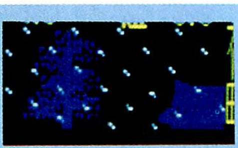
▲こんな事にならないように，兵糧を兵士数分だけはいつも蓄えておこう。

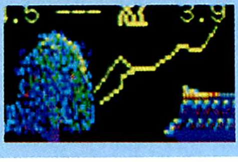
秋と冬には何をすべきかというと，これといってやるべきことはないので，自分で気付いた事をすればよい。例えば，兵士の忠誠度が下がっていたら，少し米を与えてやるのもいいし，治水度があまりにも低ければ治水工事をするのもいいですね。また，石高を上げるのもいいでしょう。おすすめは，やはりお金を必要としない訓練です。



▲台風の被害を受けないために，治水度は高くしておいたほうがよい。MAXは100だ。

▶台風がきても治水度が高ければ被害がないので安心できる。被害を受けると，特に石高が減るようだ。





しばらくは，この繰り返しで内政を充実させる事が大切です。

さて，戦争国ではどうするのかというと，戦争国でも同

じ様なことをするのですが，違うところは，兵士を常に雇うということです。少しずつでいいですから，雇っていくと攻め込まれずに兵士を増やすことが出来る筈です。

補給国の内政が安定してくると，お金や兵糧を戦争国に送ればいいのです。そのお金で，戦争国はまた兵士を雇えば良いというわけです。

以上で，前半の説明は終わりです。この作戦で，前半は乗り越えられるはずでなので，頑張ってみて下さい。前半さえ乗り切ってしまうと，中盤と後半の展開はかなり楽になります。

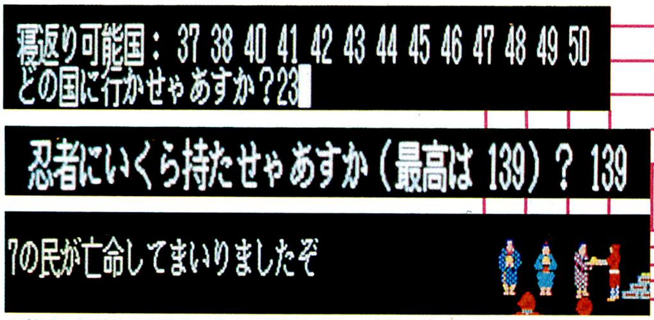
ここで，前半での少し危険な技を紹介しておきます。

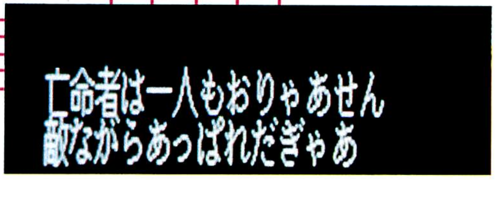
危険な技その１

1560年の最初の春に，兵糧を少しだけ残して売ってしまうのです。兵糧を少し残す理由は，前に書いた通りです。そして夏に，お金を少し残して忍者を雇うのです。雇った忍者を隣の国に送り込み，その国の武将を暗殺してしまうのです。もしそれが成功すると，その国は空白となり，次のターンの時に，入札に参加するかどうか聞いてきます。その時に有り金を全部を賭け，入札に成功すれば，わざわざ戦わずして国を手にいれることが出来てしまうのです。

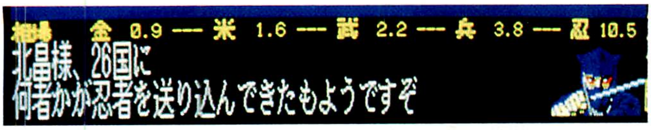
しかし，暗殺は常に成功するとは限らないし，入札も成功するとは限らず，ここは遊び気分でやるのがいいでしょう。それで成功したらラッキーと思えばいいのです。

忍者を雇い密命を告げると，忍者はシュワッチと飛んでいく。カッコよく出発するが，殆ど失敗してしまう。なかなか使いものになる忍者はいないものだと我ながら思うのであった。密命は５種類有り，敵国を混乱させるものから，武将の暗殺までできる。敵国を内部から崩壊させていくのもよい作戦だ。





▲敵国に忍者を送り込み，そこの住民を騙し，自国に引き込むことが出来る。成功すると敵国の民忠と石高が減り自国の石高が増えるが，失敗すると敵国の民財が増えてしまうのだ。



◀もし，自分の国に忍者が送り込まれたら，何に被害が出ているかを見つけ，すぐに元に戻そう。

◀隣国の武将が死亡し，その国が空白地になったら，入札に参加できる場合がある。入札とは，空白地に対して，その周囲の国がお金を賭けあい，最高の値をつけた武将が空白地をもらうことができるしくみだ。この命令によってお金が減ることはないので，入札にはどんどん参加して，有り金を全部賭けよう。

危険な技その2

同じく1560年の春に，年貢改訂をし，一挙に年貢を50%にしてしまうのです。そして夏には，民に米を少しばかり施し，秋を待ちます。秋には，多めのお金と兵糧が手にはいるので，兵士を雇えるだけ雇います。そして冬になったら，借金をして隣の国に攻め込むのです。うまく行けば1561年の春には2か国の武将になっているというわけです。運悪く堺の商人がいなかったり，兵士があまり雇えなかった時は，次の秋まで兵士の訓練をして待ちます。秋には再びお金と，兵糧が手にはいるので，兵士をさらに雇って，他国に攻め込みましょう。

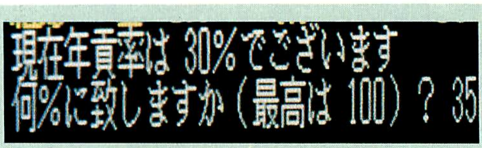
この作戦の欠点は，一揆と謀反がとても起こり易いということです。

どうしても前半を乗り切れない人のために，必殺技を紹介しましょう。

ゲームの初期設定の時に，一人で8か国を受け持つのです。この8か国を選ぶときに，かためて選ぶことが大切なのです。例えば，九州一帯とか東北一帯という具合いに選ぶというわけです。これは非常に大胆な技です。これで全国統一ができない人は，まずいないでしょう。

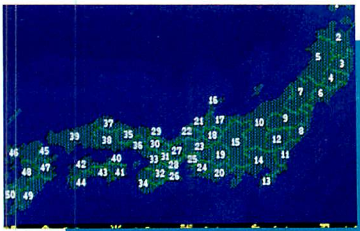
しかし，この技を使うとゲームスタートで8か国持つことになり，前半を終えたと同じことになります。つまりこれでは，ゲームの面白さの50%はなくなったも同然です。あくまで，練習用としてこの技を使って下さい。

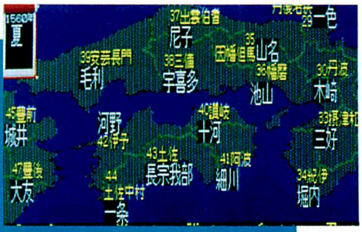
▶年貢率を上げると民は泣いて悲しみ，逆に下げるとジャンプして喜ぶのだ。年貢率を上げたら民に施しをして上げること，さもないと一揆が起こってしまうのだ。それと，新しく手に入れた国では，以前の武将がとても高い年貢を課している場合があるので，年貢率を確かめること。

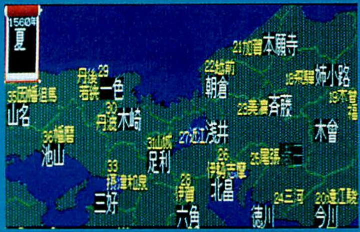
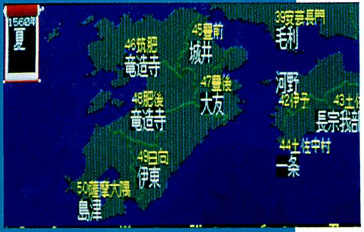
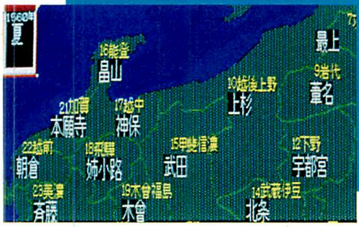
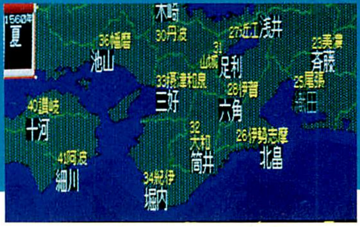


［中盤の戦略］

さてさて，補給国の内政が安定し，戦争国は攻め込むだけの戦力が貯まり，いつでも補給国からお金と兵糧が送られてくるようになったら，何をするのでしょうか。ここまでくれば，一安心と安心してはいけないのです。なにせ統一するのは50か国，たかが2か国をとってもまだまだ先は長いのです。これからは，どんどん攻めればいいのです。





メイン画面には，八つの地図のうちどれか一つがいつも写っている。

攻めて攻めて攻めまくるのです。

なぜかというと，自分が選んだ武将の年齢を見て下さい。ここまでくるのに，結構時間が掛かったはずです。当然，武将の年齢も上がっています。何とこのゲームは，余りにも年をとりすぎると，死んでしまうのです。つまり，寿命というものです。貴方の武将が，70才程度になるとそろそろ寿命だなと思って下さい。いくら健康な武将でも，寿命は避けられず，ひどいときは突然死んでしまうのです。せっかく国を幾つも手に入れ，もう少しというところで，寿命で死んでしまっては，泣くに泣けません。私は，既に幾度か経験しましたが，貴方たちには避けてもらいたいと思います。

そのためにも，軌道に乗ってきたらすかさず攻めにいくことが絶対条件です。「お金があるから兵士を雇ってから」とか，「秋まで待って攻めよう」なんて考えていると，他国も兵士を雇ってしまうのため，結局同じことになってしまいます。だから，この兵力で勝てると思ったら，すかさず攻めにいくべきです。そして勝ち取った国では，まず年貢率を確かめて下さい。中にはとても高い年貢を課している国もあります。こんな時は，一揆が起こらないように，年貢率を下げましょう。中盤の戦略としては，攻めること以外はそれほど重要なことはないと思います。

戦を仕掛けるコツをいくつか挙げてみましょう。

前にも説明したように，一揆や謀反が起きた国に攻め込むのを忘れてはいけません。このチャンスを見逃すようでは，とっても全国統一は無理といえます。

このゲームは，各国が命令を出す順番は，季節毎ランダムに変化します。ですから，周囲の国と自国のどちらが先にターンが回ってくるかが，いろいろなことに，少なからず影響を与えています。その一つとして，戦を仕掛けるタイミングがあります。攻めようとしている国が，自国より順番が早ければ，当然その国は兵士を雇ってしまっているため，自分が攻めた時，負ける確率が大きくなります。逆に，自分の方の順番が早ければ，相手が兵士を雇うひまがないので，勝つ確率が高くなります。これは，お金がたくさん入ってくる秋によくいえることです。

冬に攻めにいくことについてですが，冬は最も戦を仕掛けるのに向いてない時期なのです。なぜなら，まず攻めていってその国をうまく手に入れたとします。しかし次の季節は春なのです。春は一揆や謀反が起き易い時期なので，折角手にいれた国で，一揆や謀反が起きてしまうという，悲惨な結果となります。また，こちらが，反乱軍を制圧して弱ったところを，他国に攻め込まれてしまう可能性が出てくるわけです。

殿、疫病がはやっておりますぞ!

色々なイベントが用意されている。疫病もその一つ。自分の国の民が疫病にやられると特に石高が下がってしまう。

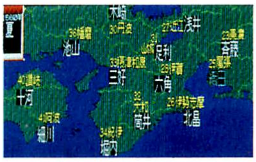
地理条件から，どの国に攻め込んだら良いのか考えてみましょう。基本方針は，なるべく領土に接する敵国を少なくしていくように，敵国を選んで，攻め込むのです。特に，補給国の周りを自分の国で固めてしまうと，その補給国から兵士を引き上げ，ただお金と兵糧をつくる事に専念させることが出来ます。こんな補給国を増やしていくことが，大切なのです。

それでは実例を挙げてみます。ゲームスタートのとき，第43国を選んだとします。ここは四国の土佐です。

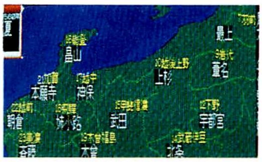
ちなみに四国にある国の中で，本州と行き来できるのは，第41国の阿波だけで，九州と行き来できるのは，第43国の伊予だけです。このことは，四国の５か国を征服したら，第41国と第42国に兵をおくだけで残り３か国は完全に補給国にできるということです。

第43国でゲームを始めたとすれば，前半で第44国を手にいれます。そして，中盤の最初に第42国を攻め落とします。そうすると，第44国は敵国に接していないので，兵を引き上げさせ，完全な補給国に出来るというわけです。その次に，第41国を攻め落とします。そうするとなんと，第43国も完全な補給国とすることが出来るのです。そして第40国を手に入れる。とまあ，これで四国をすべて占領したことになり，兵士を第41国と第42国だけに置いておけば，敵から攻められることもありません。第40国も完全な補給国にすることが出来，合わせて３か国を完全な補給国とすることが出来たという訳です。こうなると，確実に１か国ずつ攻め落としていくことが可能となる。次の目標は第47国です。そうすれば，第43国も完全な補給国となります。第47国を攻め落として，そこを足掛りにして，九州を占領しましょう。

一つ付け加えると，九州の国の中で，本州と行き来できるのは第45国の豊前で，四国と行き来できるのは，第47国の豊後だけなのです。したがってこのことが何を意味するのかは，皆さんもすぐ分かるはずです。



▲西日本の地図



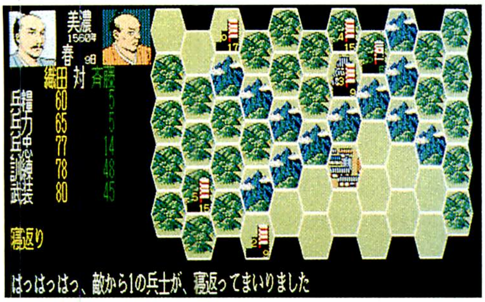
▲東日本の地図

もう一つ実例を挙げてみましょう。第14国の下総で，ゲームを始めたとします。周りの国を見てみると，なんと第13国は自分の国にしか接していないことに気が付くでしょう。ということは，第13国を手に入れれば，すぐさま完全な補給国に出来るということなのです。前半では，当然第13国を手に入れます。その次にどこを攻めるか考えます。そして，周りの国を見てみます。第12国を攻めたとしても，そこを完全な補給国にするには，第24，19，15国を手に入れなければなりません。第15国を攻めたとしても，周りの５か国を手にいれなければなりません。第10国も第12国も同じ理由で後回しとなります。これらに対して，第11国を手にいれたとすると，第12，８国の２か国を占領するだけで，第11国は完全な補給国とすることが出来ます。ここまで考

えたら，中盤の最初に第11国を手に入れ，仮の補給国とし，第12国を攻めます。そして，第８国を攻めるのです。そうすると，完全な補給国は第11国と第13国の２か国となるわけです。その後は，東北を占領していくとよいでしょう。

以上で，攻め込む国の選び方が，分かってもらえたと思います。どこでもいいからがむしゃらに攻め込むというよりは，計画を立てて攻め込む方が，ずっと有効的なのです。

まあ，以上のようなことをやって頂けば，全国統一に，また１歩近づいたことでしょう。



◀敵の兵士が寝返ってきている。

戦が行なわれている最中に，敵味方関係なく町のＨＥＸにいる部隊が攻撃あるいは防衛をしていると，戦場となっている国の町の価値は少しずつで低下していきます。

また，攻め込んだ側の部隊が城にはいると，防衛側の兵士の忠誠度が低下していきます。

◀町の中で戦闘すると町の価値が下がる。

▶自分が攻め込んだら防衛側の城を占領しよう。

戦が１か月をすぎると，攻め込まれた国の勝ちとなります。ですから攻め込まれた国，即ち防衛側はなるべく戦を引き延ばすような戦いを方をするといいのです。

それには篭城戦をすることです。さらに戦を引き延ばす方法としては，防衛側は決して攻撃を仕掛けないことです。敵と味方の両方が攻撃し合う場合に比べて，敵だけに攻撃させている場合は，２倍に戦闘時間を引き延ばせます。これはちょっと考えれば納得できるでしょう。

プレイヤーがコンピュータの国に攻め込んだとき，コンピュータ側が攻撃を仕掛けてこないでただじっとしているのは，この理由だと思います。

[後半の戦略]

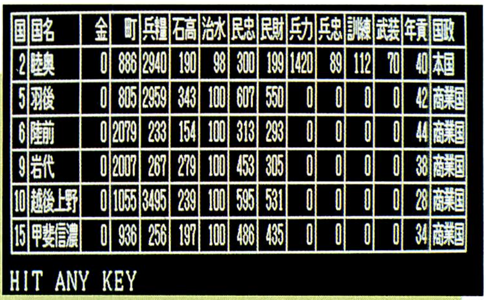
さて，いよいよ後半戦の説明にはいりますが，一つ注意しておきたいことがあります。この後半戦にくるまでに貴方は，半分の国を自分の国としていなければいけないのです。ここでは，半分の国を手にいれた人達が，今後どうすれば良いのかを説明するところであり，まだ半分の国を占領していない人は，ここを読まないで，ひたすら頑張って支配国を増やして下さい。

さて，後半戦ですが，その前に自分の武将の年齢を見て下さい。きっと年齢は，60才を越えて70才近くになっているでしょう。もしかしたら，もう死んでしまった人もいるかも知れません。ここまできて主人公が死んでしまい，再度挑戦する人はリセットボタンを押して始めて下さい。そして，ここまでくるのにリセットボタンを何回押したかを数えてみて下さい。このゲームが，どれだけ難しいものかが分かってもらえると思います。後半戦にもなると，他の国々もとてつもなく強くなっています。半分の国を占領したからといって，安心してはいけません。全国を統一するまで，決して気を抜いてはいけないのです。

それでは，具体的な戦略方法を説明していきましょう。

半分もの国を支配下に置き，その中の大部分の国を補給国にしていると，一つ一つの国に命令を下す事がかなり煩わしく感じるので，本国のターンが回ってきた時に，補給国に対して属国命令を使うと良いでしょう。

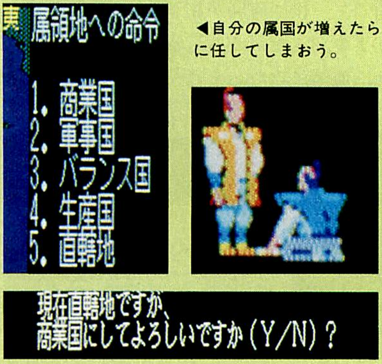
この命令は，自分に代わってコンピュータが管理してくれるという便利な命令なのです。コンピュータに任せたい国には，この命令を本国から下すのです。その命令を下すときに，その国のタイプを決めなければなりません。タイプには，商業国，軍事国，バランス国，生産国があります。商業国というのはお金作り，生産国は米作り，軍事国は兵力増強をしてくれるというものです。



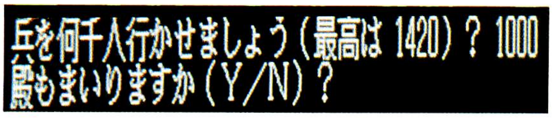
国	国名	金	町	兵糧	石高	治水	民忠	民財	兵力	兵忠	訓練	武装	年貢	国政
2	陸奥	0	886	2940	190	98	300	199	1420	89	112	70	40	本国
5	羽後	0	805	2959	343	100	607	550	0	0	0	0	42	商業国
6	陸前	0	2079	233	154	100	313	293	0	0	0	0	44	商業国
9	岩代	0	2007	267	279	100	453	305	0	0	0	0	38	商業国
10	越後上野	0	1055	3495	239	100	595	531	0	0	0	0	28	商業国
15	甲斐信濃	0	936	256	197	100	486	435	0	0	0	0	34	商業国

HIT ANY KEY

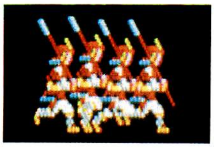
◀これを使えば自分の属国の状態が一目で解るのだ。



◀自分の属国が増えたらこれでコンピュータに任してしまおう。



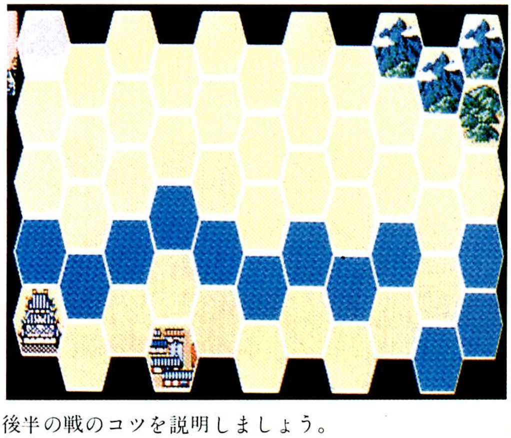
▶完全な補給国や，属領命令でコンピュータに任せた国には，兵士を残さないようにして前線に移動させよう。



この中で，商業国タイプを選ぶと良いでしょう。商業国にしておくと，どんどん町の価値と民の財力を上げてくれるので，お金がたくさん貯まるのです。そうしたら，すかさず属国命令を解除して，最前線の戦争国へお金と兵糧を送るのです。この金額は段々増えていき，相当莫大な金額となります。当然の事ながら，補給国に兵士を残す必要はありません。下手に兵士を残すと，謀反が起こってしまいます。後半戦になってから，前線から離れた内部の補給国で謀反が起きると，命取りになりかねないので，十分注意するようにして下さい。

最前線の戦争国では，送られてきたお金で惜しみなく兵士を雇うことが出来，武器も買うことが出来ます。兵糧も余ってくるでしょうから，それを売るとかなりのお金になります。

こうなるともう，物量作戦です。質より量で勝負していくのです。なんといってもこちらには，補給国という強い味方がいて，お金の心配はしなくても良いのですから。でも大切なことは，確実に勝つということと，最前線を破られないということです。ここでも前に説明したように，攻め込む国を考えながら，最前線を押し進めて下さい。



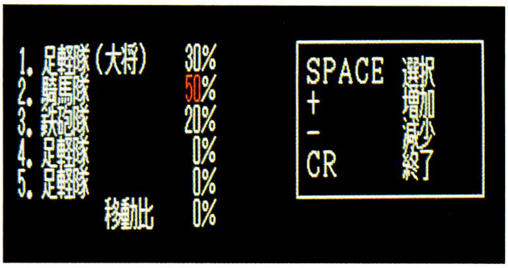
後半の戦のコツを説明しましょう。

敵国に攻め込んだとき，こちらが敵国の兵士数をかなり上回っていると，相手は篭城作戦をとります。これには気を付けないといけません。いくら兵力が優っていても，その国の地形によっては負けてしまうことがあります。実例を挙げると，写真の第24国の三河がそうです。よく地形を見て下さい。下のほそく延びている半島の先っぽに城があります。ここに篭城されたらなかなか攻め落とせません。攻め落とす前に1か月経ってしまいます。1か月経つと，無条件で，攻め込んだ方の負けになってしまうのです。この原因は，城にたどり着くまでの道が細く，1部隊ずつしか前に進めない地形にあるのです。この細い道で敵に待ち伏せされると，そこで自分の先頭の部隊が足止めされ，後ろの部隊まで前に進めなくなってしまいます。

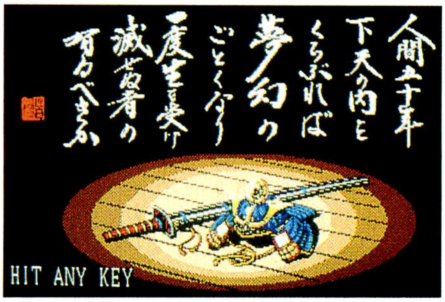
この様な地形の国を攻めるときは，あらかじめ，自国の部隊編成に手を加えておくのです。戦闘部隊は，初めは5部隊ありますが，それを，鉄砲部隊と騎馬隊と，足軽部隊の3部隊だけにしてしまうのです。部隊数が少なくなるほど移動のスピードが早くなります。特に，鉄砲部隊と騎馬隊の比重を高くしておきたいものです。そのためには，武器を買って武装を整えておくことが必要です。

篭城戦は，何度か練習して，コツを覚えたほうがよいでしょう。

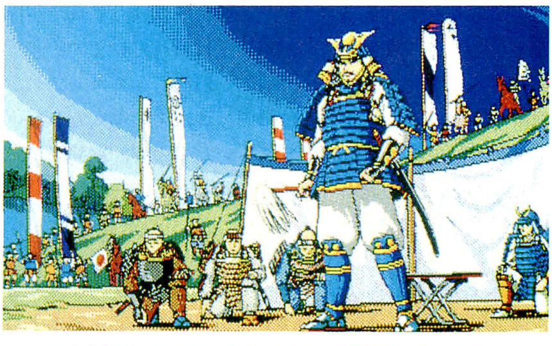
後半戦も最後の方になると，お金は余るし兵糧も余るしで，とても楽なゲーム展開になってくるはずです。この段階にくると全国統一は目と鼻の先なのです。さあ，統一めざして一気にいきましょう。



▲鉄砲部隊，騎馬隊，足軽隊の順で力が強いので，鉄砲隊，騎馬隊の比率を高くしたい。特に篭城戦になりそうなら，部隊数を減らして攻め込むのがよい。



◀できれば見たくないものだ。

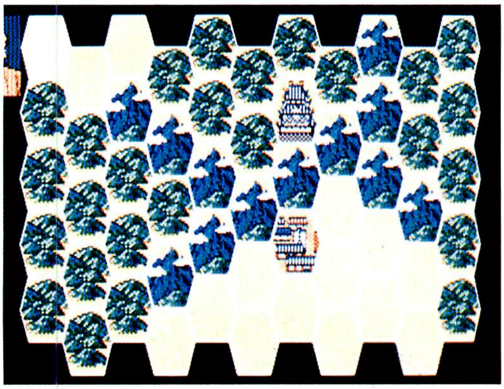


▲まだ見たことがない人は，頑張って天下統一をしよう。

［HEX画面］

命令2＞戦争＜により他国へ攻め込むか，敵に攻め込まれた場合，メイン画面が消えHEX（ヘクスと読む）画面

になり，その国の地形が表示されます。



このＨＥＸ画面の中で，バトルが行なわれる。

ヘクス画面になりましたら，まずヘクス上に各部隊を配置しなければなりません。

先に守備側が，各部隊を配置します。この時，守備側は，敵の兵の数が見方に対してどのくらいかを考え，篭城するか，白兵戦にするかを決めます。白兵戦をしようと思うなら，ある程度分散させて配置する方がよく，篭城戦の場合は大将部隊の周囲に固めて配置するのです。

部隊配置の時に，密接にかかわってくるのが地形です。ゲームの中では，地形はヘクスで表わされていて，７種類のものがあります。そのうち，敵味方両方が進入できないヘクスは，山岳地と川湖海です。この二つのヘクスをうまく利用して，例えば，篭城戦の時には山岳に狭まれた谷間や半島の奥に大将部隊を置いたり，谷の入口に迎撃部隊を置いたりするわけです。

城のヘクスですが，城はその国の中でいちばん有利な位置に築かれ，かつ攻撃力，防衛力とともに一番有利な建築物なので，大将部隊はなるべくここに置くようにした方がいいでしょう。

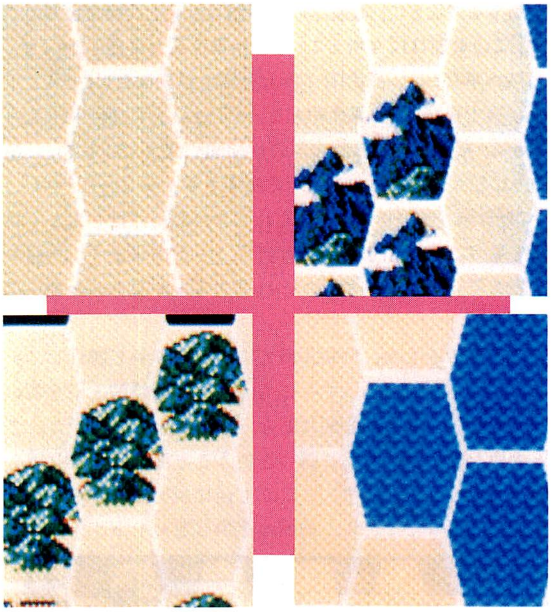
その他のヘクスとして，平地，町，山地があり，それぞれ攻撃力，防衛力の有利差があるものの，それが戦の勝ち負けを左右するような事はないので，あまりこだわらない方がいいと思います。

次に，攻撃側が部隊の配置をするわけですが，かなりの制約があります。余談ですが，一般に同等戦力で戦争が行なわれた場合，攻撃側の方が不利と言われています。

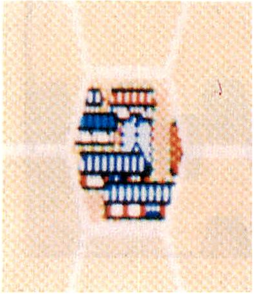
制約で一番大きなことは，部隊を配置できるエリアが，制限されていることです。防衛側は地図上の進入できないヘクスを除いて自由に配置できていたものが，攻撃側は，攻め込んだ国の隣接している側面から，一定の距離までのヘクスにしか配置できないのです。例えば，自国の南にある国に攻め込んだ場合，ヘクス地図の上から３列にしか配置できないのです。同様に，北の国だと下から３列，東の国だと左から４列，西の国だと右から４列しか配置できません。

時には，攻め込む方向を考えなければならないこともあります。

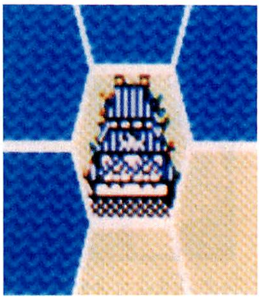
そして，さらに加わる制約として，敵の城の周囲６ヘクスと，町には部隊を配置できないというのがあります。要するに防御側が有利なのです。



▲山岳と川湖海のＨＥＸです。両方のＨＥＸとも通ることはできないので一種の壁だと思うように



▲町のＨＥＸ



▲城を表わす。攻撃力，防衛力とともに一番有利な場所です。

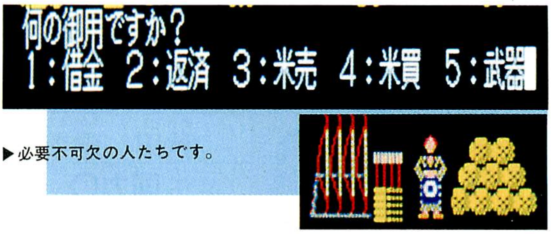
［堺の商人］

堺の商人は，このゲームの中でいなくてはならない人です。米を売るときとか，武器を買うときなど，とても重要な人なのです。しかし，いつも自分の国にいてくれるわけではありません。そこで，堺の商人との上手な取引の仕方を紹介しましょう。

「隣の国で一揆が起こった，攻め込むなら今しかない。ところがどっこいおかねが少し足らない，どうしよう。」という具合にこれはよく犯すミスですね。他国に攻め込むには，攻め込む兵士数分の金がいるのだ。

こんな時でも，堺の商人がいてくれると慌てる必要はありません。借金をすればいいのですから。借金というと聞こえはよくないのですが，別に悪いことをしているわけではありません。上手に使えばとても役に立つコマンドです。また，借金をした同じターンに，もう１回命令を実行でき

るのです。
堺の商人と取引するときに，相場というものが関わってきます。米の相場は，米を売ると下がり，米を買うと上がります。武器の相場は，武器を買うと上がります。相場は，自分が売り買いしなくても，どこかの国が売り買いすれば，変化するものなのです。だいたいの相場を示しておきます。
米の相場は，ゲーム全般を通して1.0－2.0の間で変動することが多いようです。武器の利場は，最初の間は5.0くらいで，その後は，10.0くらいまで上がるようです。
兵士と忍者は，堺の商人と関係なくいつでも雇えるのですが，ここでその相場を示しておきます。兵士の相場は，最初の間10.0程度で，その後20.0程度となります。しかしあちこちで戦があるときは，30.0を越すこともあります。忍者の相場は，最初の間10.0程度で，その後30.0程度になります。時には40.0を越えることもあります。
だいたいこの様なものです。ちなみに，兵士の相場が20.0のとき，お金1000で雇える兵士はなんとたった50人なのです。このことからも，いかにお金が必要かがよく分かるでしょう。
春になると，相場は決め直されて安くなります。つまり，少ないお金で沢山の武器が買うことが出来，沢山の兵士を雇うことができるのです。だからといって，春まで待って武器を買ったり，兵士を雇ったりするのは賛成できません。堺の商人が，必ず自国にいるとは限りませんし，春まで待ったために攻め込むチャンスを失ったりすると，その後の展開に与える影響に大きく関わってきます。やはり，必要だと思った時に取引をするのがよいでしょう。



▶必要不可欠の人たちです。

初期設定値とHEX地図

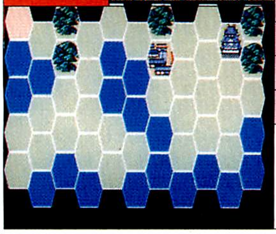
ゲームスタートに於て，プレイヤーは自分の国を50国の中から選ばなければいけません。できるだけ強い国を選ぶと，やはり展開は有利になるでしょうから，そのときの参考にして下さい。一つの国の強さを表わす要素は12個有り，各々が予め，国によってまちまちに設定されています。
ここに示した数値は，レベル１に於てその国をプレイヤーが担当したときのものです。レベルが上がれば値は当然異なります。また，コンピュータがこれらの国を担当する場合も，レベル１－５によってまったく異なるだけでなく，同じレベルの同じ国であっても，プレイする毎に値が変化するようです。したがって，レベル１で全国統一ができたからといって，レベル５でも同じ方法で全国統一ができるとは限りません。どうです，このゲームの奥の深さを感じるでしょう。
そしてＨＥＸ地図です。
他国に攻め込むか，敵に攻め込まれた場合，見なれたＭＡＩＮ画面が消え，ＨＥＸ画面となり，その国の地形が表示されます。この地形は，全国異なっており，同じものはありません。これらをすべて公開しましょう。他国の地形を知らないまま攻め込んでいき，そこの地形が篭城戦に持ってこいの地形だったために，相手に閉じ込もられてしまい，敗れてしまうという苦い思いをしたことがあるでしょう。しかし，もうそんな心配はしなくてもいいのです。攻め込む前に一目これを見て下さい。まあ，「攻め込む前は忘れずに」というところです。

(第１国) 蝦夷（えぞ）

蛎崎（かきざき） 慶広（よしひろ）

国力E

年齢	11	民忠	69
金	22	民財	48
町	26	兵力	23
兵糧	33	兵忠	36
石高	27	訓練	28
治水	46	武装	25



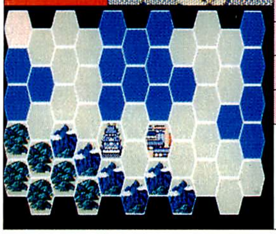
国力無し，地の利がかなりあるため着実に南下していくべし

(第２国) 陸奥（むつ）

津軽（つがる） 為信（ためのぶ）

国力E

年齢	10	民忠	48
金	24	民財	62
町	22	兵力	26
兵糧	28	兵忠	41
石高	30	訓練	23
治水	58	武装	22



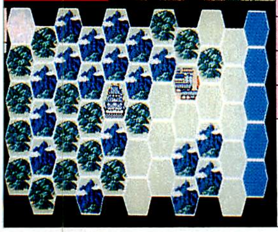
国力無し，地の利有り第１国を手にいれその後着実に南下するべし

(第3国) 陸中盛岡（りくちゅうもりおか）

南部　晴政（なんぶ　はるまさ）

国力E

年齢	62	民忠	41
金	25	民財	23
町	25	兵力	24
兵糧	36	兵忠	60
石高	45	訓練	21
治水	39	武装	38



高齢，国力無し，第2，1，5国の順に手にいれその後南下すべし

(第4国) 陸中岩崎（りくちゅういわさき）

葛西　晴信（かさい　はるのぶ）

国力D

年齢	26	民忠	38
金	58	民財	58
町	33	兵力	33
兵糧	43	兵忠	73
石高	41	訓練	48
治水	35	武装	35

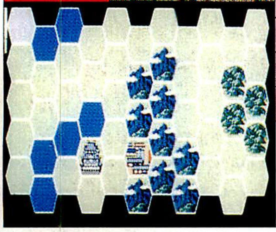
低い国力，以北を統一し，その後南下するべし

(第5国) 羽後（うご）

秋田　愛季（あきた　ちかすえ）

国力C

年齢	23	民忠	53
金	36	民財	36
町	33	兵力	40
兵糧	51	兵忠	81
石高	58	訓練	75
治水	61	武装	31



並の国力，地の利有り第2，1，3，4国の順で統一し，その後南下するべし

(第6国) 陸前（りくぜん）

伊達　輝宗（だて　てるむね）

国力C

年齢	17	民忠	58
金	61	民財	49
町	52	兵力	43
兵糧	35	兵忠	78
石高	37	訓練	63
治水	68	武装	54

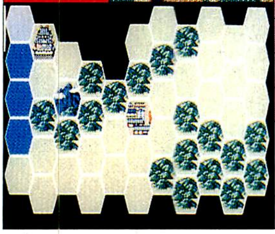
並の国力，地の利有り，以北を統一し，その後南下するべし

(第7国) 羽前（うぜん）

最上　義守（もがみ　よしもり）

国力D

年齢	39	民忠	33
金	43	民財	38
町	47	兵力	41
兵糧	48	兵忠	38
石高	51	訓練	53
治水	52	武装	46



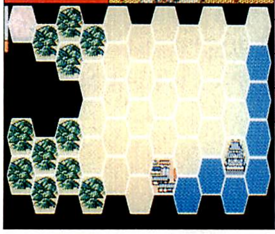
低い国力，年齢に注意，以北を統一し，その後南下するべし，上杉に注意

(第8国) 岩城（いわき）

結城　晴朝（ゆうき　はるとも）

国力E

年齢	27	民忠	43
金	35	民財	41
町	41	兵力	27
兵糧	33	兵忠	33
石高	46	訓練	30
治水	38	武装	21



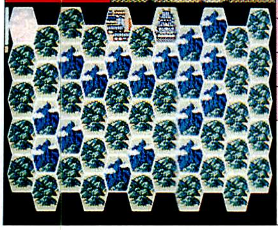
国力無し，地の利有り，東北を統一し，その後南下するべし

(第9国) 岩代（いわしろ）

葦名　盛氏（あしな　もりうじ）

国力C

年齢	39	民忠	72
金	49	民財	63
町	38	兵力	38
兵糧	41	兵忠	58
石高	31	訓練	53
治水	50	武装	30



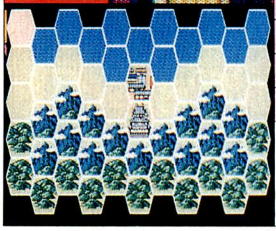
並の国力，年齢に注意，第8国を手にいれそれから北上すべし，上杉に注意

(第10国) 越後・上野（えちご・こうずけ）

上杉　謙信（うえすぎ　けんしん）

国力A

年齢	30	民忠	79
金	63	民財	70
町	48	兵力	74
兵糧	79	兵忠	74
石高	80	訓練	61
治水	78	武装	71



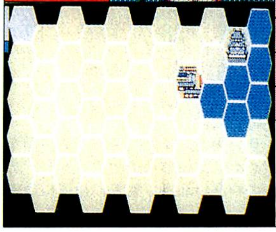
とても高い国力，北上して東北を平定すべし，その後南下するべし，北条，武田に注意，推薦国だ

(第11国) 常陸（ひたち）

佐竹（さたけ）　義重（よししげ）

国力C

年齢	13	民忠	51
金	60	民財	48
町	64	兵力	46
兵糧	38	兵忠	40
石高	54	訓練	42
治水	60	武装	33



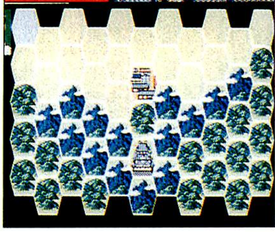
並の国力，第12，18国を手にいれその後北上するべし，北条に注意

(第12国) 下野（しもつけ）

宇都宮（うつのみや）　広綱（ひろつな）

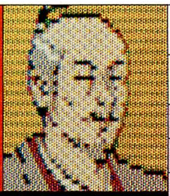
国力E

年齢	17	民忠	23
金	36	民財	36
町	21	兵力	25
兵糧	25	兵忠	31
石高	26	訓練	28
治水	38	武装	27



国力無し，地の利悪い，上杉，北条に注意，北上しよう

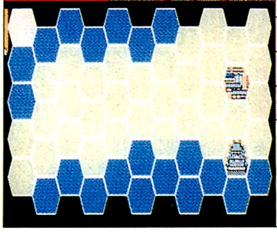
(第13国) 安房（あわ）・上総（かずさ）



里見（さとみ）　義尭（よしたか）

国力D

年齢	53	民忠	58
金	26	民財	61
町	31	兵力	46
兵糧	22	兵忠	62
石高	34	訓練	50
治水	59	武装	36



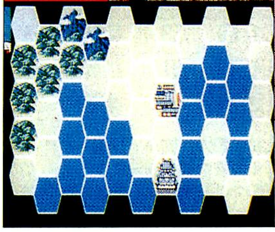
高齢，低い国力，素早く北条を全兵力で叩く，その後北上するべし

(第14国) 武蔵（むさし）・伊豆（いず）・相模（さがみ）・下総（しもうさ）

北条（ほうじょう）　氏政（うじまさ）

国力A

年齢	22	民忠	63
金	53	民財	65
町	61	兵力	70
兵糧	80	兵忠	68
石高	80	訓練	68
治水	75	武装	65



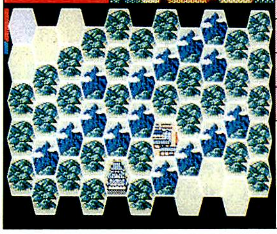
とても高い国力，第13，11，12，8国の順に手にいれその後北上するべし，上杉，武田に注意，推薦国

(第15国) 甲斐（かい）・信濃（しなの）

武田（たけだ）　信玄（しんげん）

国力A

年齢	39	民忠	74
金	73	民財	68
町	78	兵力	72
兵糧	40	兵忠	73
石高	46	訓練	71
治水	80	武装	63



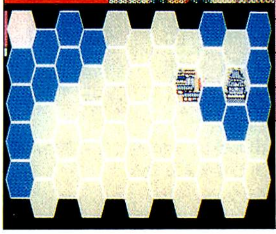
とても高い国力，年齢に注意，第17，16，21，18国の順に統一するべし，上杉，北条に注意，推薦国

(第16国) 能登（のと）

畠山（はたけやま）　義綱（よしつな）

国力E

年齢	21	民忠	24
金	33	民財	38
町	25	兵力	48
兵糧	44	兵忠	23
石高	30	訓練	53
治水	26	武装	51



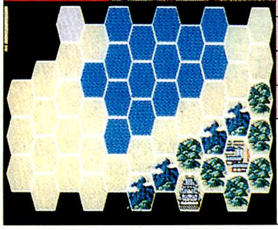
国力無し，第17，21国を手にいれ，そして中部を統一するべし

(第17国) 越中（えっちゅう）

神保（じんぼ）　氏張（うじはる）

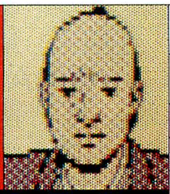
国力D

年齢	22	民忠	48
金	28	民財	53
町	22	兵力	27
兵糧	31	兵忠	46
石高	26	訓練	51
治水	53	武装	45



低い国力，第16，21国を手にいれ，そして中部を統一するべし，地の利悪い上杉，武田に注意

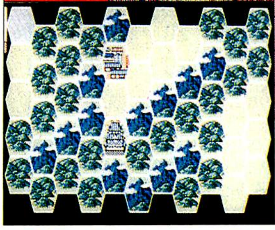
(第18国) 飛騨（ひだ）



姉小路（あねこうじ）　自綱（よりつな）

国力B

年齢	20	民忠	73
金	36	民財	69
町	41	兵力	54
兵糧	36	兵忠	68
石高	42	訓練	63
治水	61	武装	50



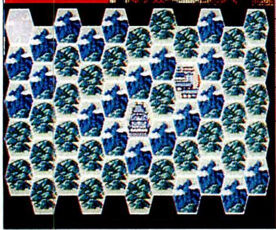
高い国力，第17，16，21国の順で攻めるべし，武田に注意

(第19国) 木曽・福島（きそ・ふくしま）

木曽　義昌（きそ　よしまさ）

国力E

年齢	20	民忠	39
金	26	民財	28
町	31	兵力	36
兵糧	36	兵忠	34
石高	32	訓練	48
治水	46	武装	40



国力無し，地の利とても悪い，努力と我慢あるのみ

(第20国) 遠江・駿河（とおとうみ・するが）

今川　義元（いまがわ　よしもと）

国力B

年齢	41	民忠	65
金	68	民財	64
町	65	兵力	73
兵糧	48	兵忠	61
石高	45	訓練	72
治水	73	武装	63

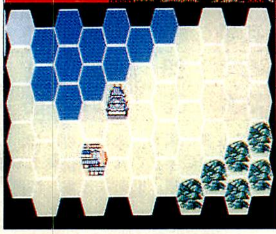
高い国力，年齢に注意，第19国をせめて，中部に進出するべし，地の利悪い北条，武田，徳川に注意

(第21国) 加賀（かが）

本願寺　光佐（ほんがんじ　こうさ）

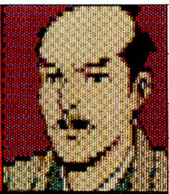
国力C

年齢	30	民忠	74
金	42	民財	72
町	38	兵力	41
兵糧	58	兵忠	53
石高	61	訓練	41
治水	52	武装	38



並の国力，第16，17国を手にいれ，その後中部を統一するべし，この国では一揆が決して起きない

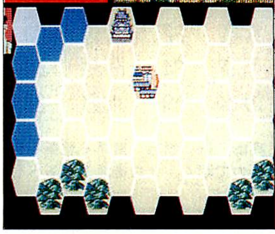
(第22国) 越前（えちぜん）



朝倉　義景（あさくら　よしかげ）

国力B

年齢	27	民忠	59
金	52	民財	54
町	44	兵力	62
兵糧	68	兵忠	56
石高	70	訓練	58
治水	71	武装	59



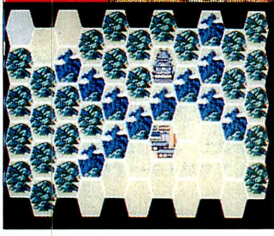
高い国力，第21，16，17国を手にいれ，その後中部を統一するべし

(第23国) 美濃（みの）

斉藤　義竜（さいとう　よしたつ）

国力E

年齢	33	民忠	31
金	29	民財	22
町	31	兵力	38
兵糧	25	兵忠	21
石高	28	訓練	48
治水	21	武装	45



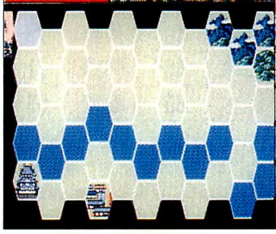
国力無し，地の利とても悪い，努力と我慢あるのみ

(第24国) 三河（みかわ）

徳川　家康（とくがわ　いえやす）

国力A＋

年齢	18	民忠	76
金	69	民財	77
町	66	兵力	71
兵糧	75	兵忠	75
石高	80	訓練	74
治水	80	武装	73



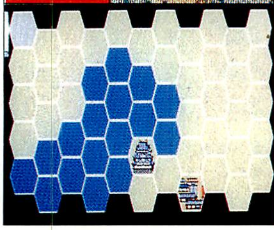
とても強大な国力，第20，19国を手にいれ，その後中部を統一するべし，織田に注意，推薦国

(第25国) 尾張（おわり）

織田　信長（おだ　のぶなが）

国力A＋

年齢	26	民忠	71
金	100	民財	72
町	58	兵力	78
兵糧	80	兵忠	77
石高	80	訓練	78
治水	80	武装	80



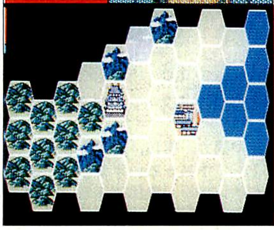
とても強大な国力，第23国を手にいれそして中部と紀伊半島を平定するべし，徳川に注意，推薦国

(第26国) 伊勢・志摩（いせ・しま）

北畠　具教（きたばたけ　とものり）

国力B

年齢	32	民忠	65
金	55	民財	60
町	51	兵力	74
兵糧	52	兵忠	65
石高	48	訓練	75
治水	76	武装	71



高い国力，第34，32国の順に手にいれるべし，織田に注意

(第27国) 近江（おうみ）

浅井 長政（あさい ながまさ）

国力B

年齢	15	民忠	58
金	58	民財	57
町	53	兵力	58
兵糧	69	兵忠	61
石高	57	訓練	72
治水	61	武装	63

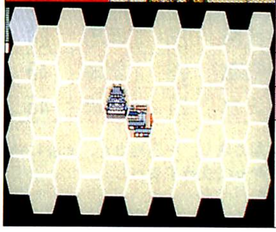
高い国力，南下して紀伊半島を平定してみては，いろいろな道が考えられる

(第28国) 伊賀（いが）

六角 義賢（ろっかく よしかた）

国力E

年齢	39	民忠	46
金	36	民財	45
町	38	兵力	21
兵糧	24	兵忠	45
石高	21	訓練	26
治水	42	武装	27



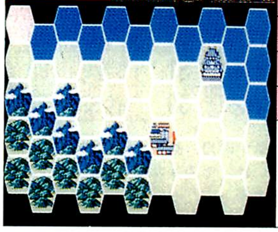
国力無し，年齢注意，紀伊半島を平定するべし

(第29国) 丹後（たんご）・若狭（わかさ）

一色 義道（いっしき よしみち）

国力D

年齢	49	民忠	32
金	43	民財	39
町	36	兵力	39
兵糧	21	兵忠	36
石高	22	訓練	39
治水	38	武装	48



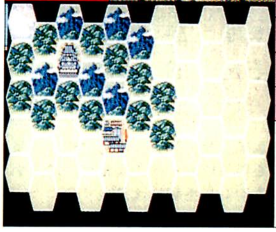
高齢，低い国力，中国地方に進行するべし

(第30国) 丹波（たんば）

波多野 秀治（はたの ひではる）

国力E

年齢	31	民忠	27
金	26	民財	31
町	24	兵力	20
兵糧	38	兵忠	27
石高	33	訓練	21
治水	21	武装	22



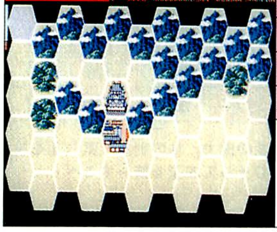
国力無し，中国地方に進行するべし，三好に注意

(第31国) 山城（やましろ）

足利 義昭（あしかが よしあき）

国力C

年齢	23	民忠	38
金	63	民財	46
町	68	兵力	52
兵糧	57	兵忠	36
石高	61	訓練	56
治水	48	武装	48



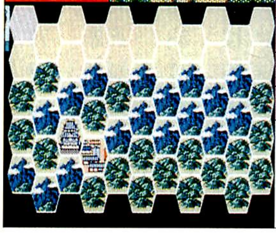
並の国力，コンピュータが統治する国は攻めてこない。紀伊半島か，中国地方に進行するべし

(第32国) 大和（やまと）

筒井 順慶（つつい じゅんけい）

国力D

年齢	11	民忠	50
金	42	民財	48
町	40	兵力	38
兵糧	38	兵忠	47
石高	36	訓練	31
治水	51	武装	35



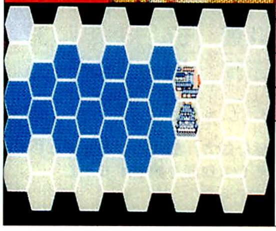
低い国力，第34，26国を手にいれ，そして関西を統一するべし

(第33国) 摂津（せっつ）・河内（かわち）・和泉（いずみ）

三好 長慶（みよし ちょうけい）

国力A

年齢	38	民忠	65
金	62	民財	61
町	68	兵力	69
兵糧	69	兵忠	70
石高	63	訓練	69
治水	63	武装	58



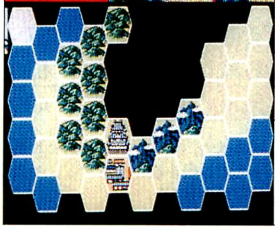
とても高い国力，地の利有り周りは弱小国が多い，先ずは紀伊半島を平定するべし，近くに敵無し，推薦国

(第34国) 紀伊（きい）

堀内 氏善（ほりうち うじよし）

国力D

年齢	11	民忠	43
金	39	民財	52
町	36	兵力	36
兵糧	56	兵忠	42
石高	58	訓練	37
治水	43	武装	39



低い国力，第32，26国を攻め，その後，関西を統一するべし，三好に注意

（第35国）因幡・但馬　美作

山名（やまな）　豊国（とよくに）

国力E

年齢	12	民忠	27
金	38	民財	31
町	31	兵力	50
兵糧	26	兵忠	26
石高	23	訓練	48
治水	21	武装	45

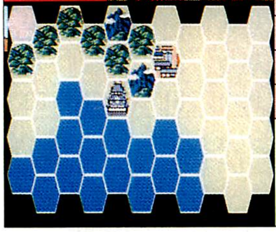
国力無し，中国地方か，北陸に向かって進行するべし

（第36国）播磨

別所（べっしょ）　長治（ながはる）

国力E

年齢	6	民忠	20
金	21	民財	28
町	24	兵力	41
兵糧	22	兵忠	23
石高	26	訓練	43
治水	25	武装	36



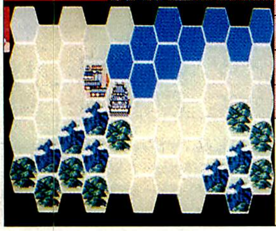
国力無し，第35，38国を手にいれ，その後中国地方を統一するべし

（第37国）出雲・伯耆

尼子（あまこ）　晴久（はるひさ）

国力C

年齢	46	民忠	52
金	58	民財	55
町	51	兵力	49
兵糧	42	兵忠	53
石高	39	訓練	51
治水	58	武装	56



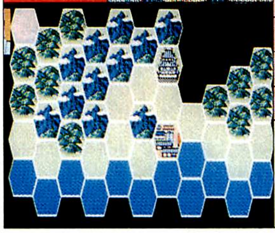
高齢，並の国力，第35，38，36国を手にいれ，その後北陸に進行するべし，毛利に注意

（第38国）三備・備前　備中・備後

宇喜多（うきた）　直家（なおいえ）

国力D

年齢	30	民忠	58
金	32	民財	60
町	30	兵力	28
兵糧	35	兵忠	56
石高	31	訓練	28
治水	59	武装	32



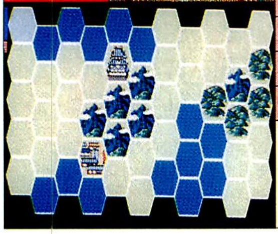
低い国力，第37，35，36国を手にいれ，その後北陸に進行，毛利に注意

（第39国）安芸・長門　周防・石見

毛利（もうり）　元就（もとなり）

国力A

年齢	63	民忠	79
金	78	民財	76
町	76	兵力	68
兵糧	48	兵忠	79
石高	41	訓練	78
治水	76	武装	80



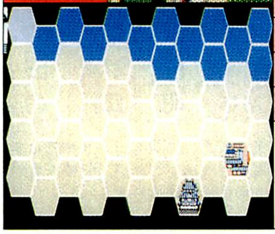
高齢，とても高い国力，地の利有り中国地方を攻めてもよいし，九州を攻めてもよい

（第40国）讃岐

十河（そごう）　存保（まさやす）

国力C

年齢	6	民忠	42
金	51	民財	48
町	52	兵力	51
兵糧	61	兵忠	40
石高	59	訓練	50
治水	43	武装	43



並の国力，地の利有り第42国を攻むそして四国を統一するべし

（第41国）阿波

細川（ほそかわ）　晴元（はるもと）

国力C

年齢	46	民忠	36
金	38	民財	45
町	40	兵力	53
兵糧	68	兵忠	37
石高	65	訓練	55
治水	38	武装	40

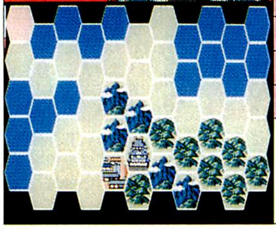
並の国力，第40，42国の順に攻めそして四国を統一するべし，長宗我部に注意

（第42国）伊予

河野（こうの）　道宣（みちのぶ）

国力D

年齢	32	民忠	35
金	31	民財	40
町	31	兵力	37
兵糧	67	兵忠	33
石高	63	訓練	35
治水	36	武装	30



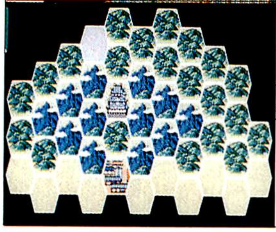
低い国力，第40，41国を手にいれそして四国を統一するべし

(第43国) 土佐（とさ）

長宗我部 元親（ちょうそかべ もとちか）

国力A

年齢	21	民忠	70
金	49	民財	65
町	56	兵力	75
兵糧	71	兵忠	69
石高	69	訓練	73
治水	73	武装	67



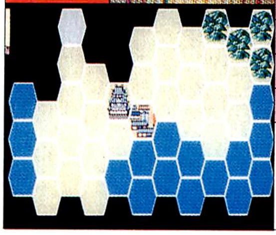
とても高い国力，地の利が最もある国，周りは弱小国だけ，四国を統一し，九州を統一しよう，そして本州を統一しよう，推薦国

(第44国) 土佐中村（とさなかむら）

一条 兼定（いちじょう かねさだ）

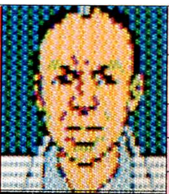
国力D

年齢	17	民忠	49
金	36	民財	49
町	38	兵力	31
兵糧	42	兵忠	48
石高	39	訓練	30
治水	41	武装	28



低い国力，第42国を手にいれよう，その後四国を統一，長宗我部に注意

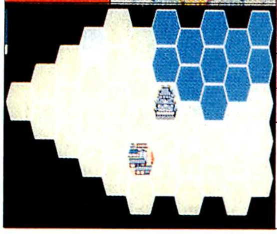
(第45国) 豊前（ぶぜん）



城井 鎮房（きのい しげふさ）

国力D

年齢	24	民忠	32
金	32	民財	38
町	30	兵力	46
兵糧	48	兵忠	38
石高	45	訓練	48
治水	39	武装	46



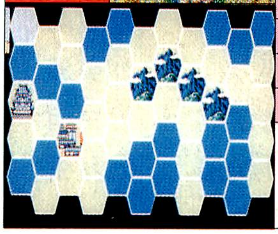
低い国力，南下して九州の統一をするべし，地の利悪い，毛利，龍造寺に注意

(第46国) 筑後（ちくご）・筑肥（ちくひ）・肥前（ひぜん）・筑前（ちくぜん）

龍造寺 隆信（りゅうぞうじ たかのぶ）

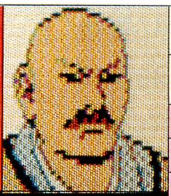
国力A

年齢	31	民忠	70
金	53	民財	68
町	59	兵力	76
兵糧	73	兵忠	71
石高	78	訓練	78
治水	72	武装	70



とても高い国力，地の利多いにあり，九州を統一するべし，その後四国本州を統一するべし，推薦国

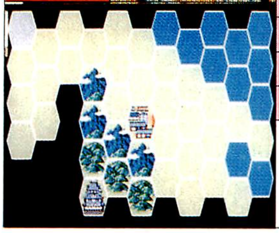
(第47国) 豊後（ぶんご）



大友 宗麟（おおとも そうりん）

国力C

年齢	30	民忠	36
金	25	民財	39
町	28	兵力	62
兵糧	65	兵忠	41
石高	61	訓練	59
治水	48	武装	63



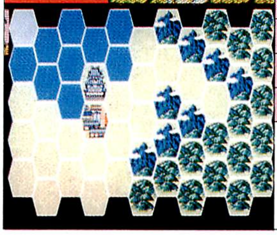
並の国力，第49，50，48国の順で攻めるべし，そして九州を統一するべし，龍造寺に注意

(第48国) 肥後（ひご）

阿蘇 惟将（あそう これまさ）

国力D

年齢	39	民忠	45
金	35	民財	43
町	32	兵力	28
兵糧	68	兵忠	39
石高	63	訓練	31
治水	50	武装	25



低い国力，年齢に注意，第49，50国を手にいれそして九州を統一するべし，龍造寺に注意

(第49国) 日向（ひゅうが）

伊東 義祐（いとう よしすけ）

国力E

年齢	48	民忠	48
金	30	民財	50
町	26	兵力	36
兵糧	28	兵忠	35
石高	31	訓練	32
治水	49	武装	27

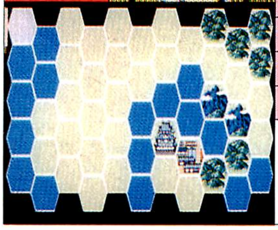
高齢，国力無し第48，50国を手にいれその後九州を統一すべし

(第50国) 薩摩（さつま）・大隅（おおすみ）

島津 貴久（しまず たかひさ）

国力B

年齢	46	民忠	65
金	48	民財	61
町	45	兵力	60
兵糧	47	兵忠	63
石高	47	訓練	61
治水	62	武装	57



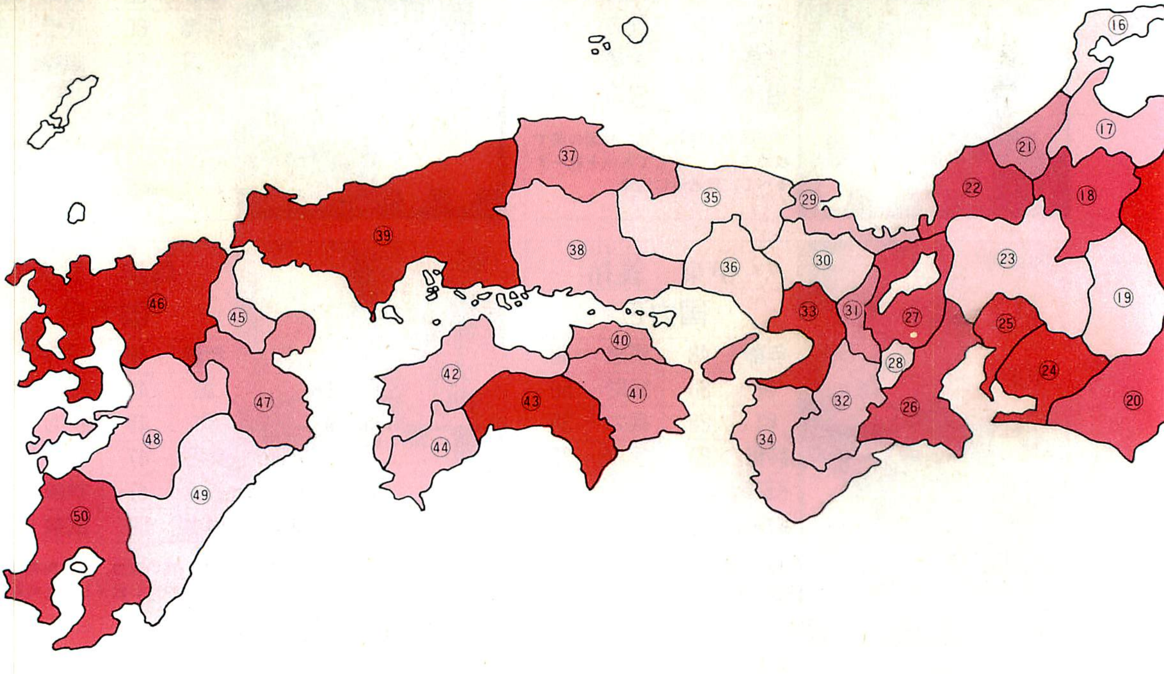
高齢，高い国力，地の利有り第49，48国を手にいれそして九州を統一するべし

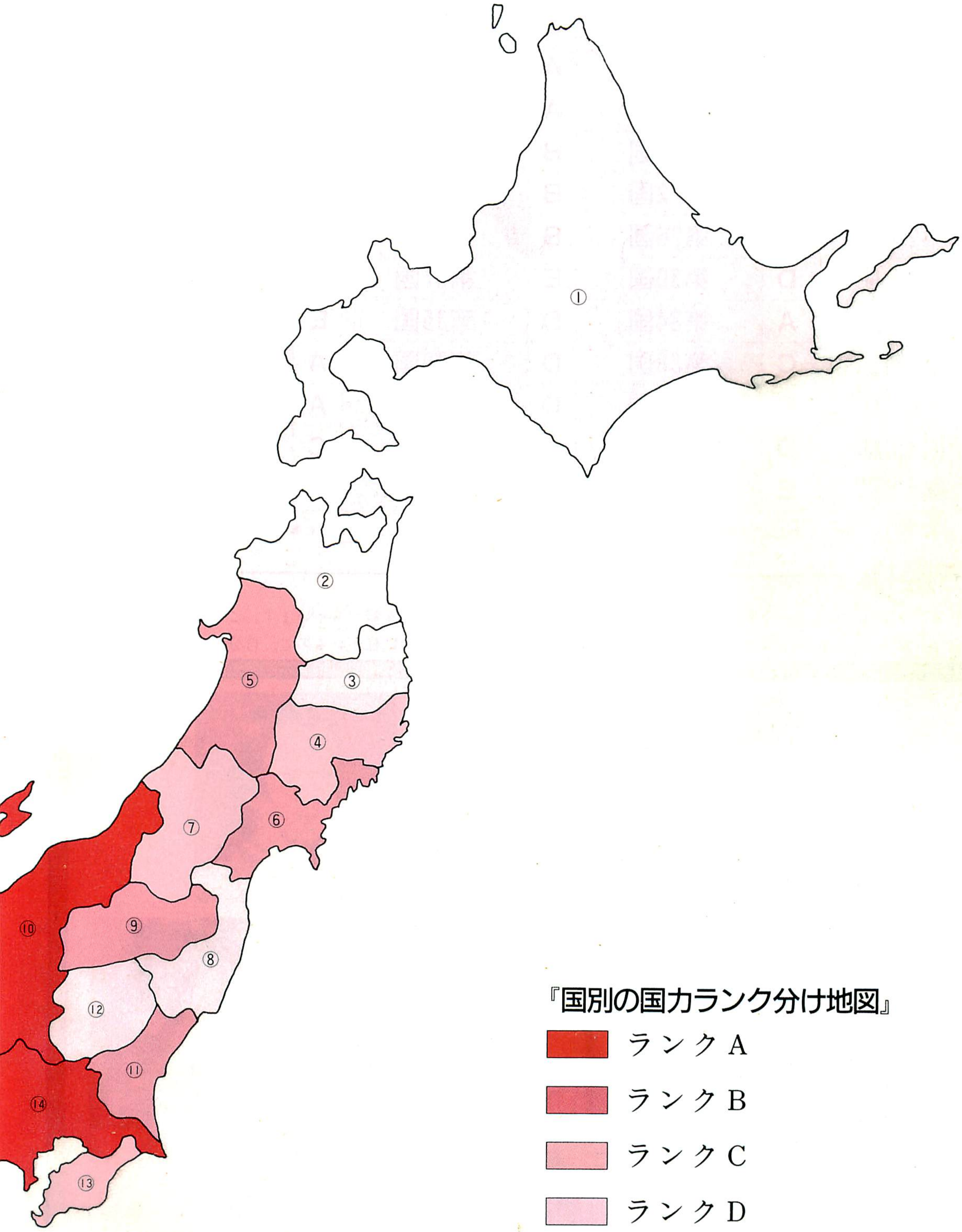
これが国別国力ランク分け地図だ

先の各国のデータをもっと一目でわかるように，各国の強さ，つまり国力をA－Eの５段階に分けて，それを地図にしてみました。自分の国を選ぶときの参考にすることもでき，ゲーム前半において，どの国に攻め込めばよいかを決めるときにも参考になると思います。

ランクAは国力がとても優れており（＋がついているものは特に優れている），
ランクBは国力が少し優れており，
ランクCは国力が普通で，
ランクDは国力が劣っており，
ランクEは国力が無いに等しい，
ことを表わしています。自分の国を選ぶとき，最初はランクAかランクBの国を選ぶことをおすすめします。ランクD，Eの国にもなると，内乱で滅ぶか，他国に攻め込まれてすぐに終ってしまうので，十分経験を積んでから挑戦して下さい。

①蝦夷（えぞ）
②陸奥（むつ）
③陸中盛岡（りくちゅうもりおか）
④陸中岩崎（りくちゅういわさき）
⑤羽後（うご）
⑥陸前（りくぜん）
⑦羽前（うぜん）
⑧盤城（いわき）
⑨岩代（いわしろ）
⑩越後上野（えちごこうづけ）
⑪常陸（ひたち）
⑫下野（しもつけ）
⑬安房（あわ）
⑭武蔵伊豆（むさしいず）
⑮甲斐信濃（かいしなの）
⑯能登（のと）
⑰越中（えっちゅう）
⑱飛驒（ひだ）
⑲木曽福島（きそふくしま）
⑳遠江駿河（とおとうみするが）
㉑加賀（かが）
㉒越前（えちぜん）
㉓美濃（みの）
㉔三河（みかわ）
㉕尾張（おわり）
㉖伊勢志摩（いせしま）
㉗近江（おうみ）
㉘伊賀（いが）
㉙丹後若狭（たんごわかさ）
㉚丹波（たんば）
㉛山城（やましろ）
㉜大和（やまと）
㉝摂津和泉（せっついずみ）
㉞紀伊（きい）
㉟因幡但馬（いなばたじま）
㊱播馬（はりま）
㊲出雲伯耆（いずもほうき）
㊳三備（さんび）
㊴安芸長門（あきながと）
㊵讃岐（さぬき）
㊶阿波（あわ）
㊷伊予（いよ）
㊸土佐（とさ）
㊹土佐中村（とさなかむら）
㊺豊前（ぶぜん）
㊻筑肥（ちくひ）
㊼豊後（ぶんご）
㊽肥後（ひご）
㊾日向（ひゅうが）
㊿薩摩大隅（さつまおおすみ）





『国別の国力ランク分け地図』

第１国	E	第２国	E	第３国	E	第４国	D
第５国	C	第６国	C	第７国	D	第８国	E
第９国	C	第10国	A	第11国	C	第12国	E
第13国	D	第14国	A	第15国	A	第16国	E
第17国	D	第18国	B	第19国	E	第20国	B
第21国	C	第22国	B	第23国	E	第24国	A＋
第25国	A＋	第26国	B	第27国	B	第28国	E
第29国	D	第30国	E	第31国	C	第32国	D
第33国	A	第34国	D	第35国	E	第36国	E
第37国	C	第38国	D	第39国	A	第40国	C
第41国	C	第42国	D	第43国	A	第44国	D
第45国	D	第46国	A	第47国	C	第48国	D
第49国	E	第50国	B				

ランク分けした結果を色で表わした地図　例えばランクAは濃い赤でランクが下がると薄い色にする

［お姫様］

婚姻命令を実行したとき，きれいなお姫様のグラフィックが表示されるのを知ってますか。ここでは，そのうちの一部のお姫様を載せちゃいます。ここに載せた以外にも，まだ沢山のお姫様がいるので，自分で見つけて下さいね。

三国志

志國三

魏・呉・蜀の知将，猛将が織りなす壮大なドラマ

●対応機種：ＰＣ-9801シリーズ
(8″２Ｄ，5″２ＤＤ，5″２ＨＤ，
3.5″２ＤＤ)
ＰＣ-8801シリーズ(5″２Ｄ)，
ＰＣ-8801mkIIＳＲ以上(5″２Ｄ)
ＦＭ　７専用(5″２Ｄ)，
ＦＭ　77専用(3.5″２Ｄ)，
ＦＭ　77ＡＶ専用(3.5″２Ｄ)
Ｘ1シリーズ(5″２Ｄ)，
Ｘ1turboシリーズ(5″２Ｄ)
ＭＳＸ(２メガＲＯＭ)
ＦＭ　16β(5″２ＨＤ)，
ＦＭＲ-50シリーズ(5″２ＨＤ)
ＭＺ-2500シリーズ(3.5″２ＤＤ)
Ｂ16シリーズ(5″２ＨＤ)，
Ｂ16ＳＸ(3.5″２ＨＤ)
●価格：各14,800円
(ＭＳＸのみ12,800円)
●発売元：(株)光栄

資料協力：(株)光栄

第1セクション 基本事項の説明

ゲームの目的

三国志の世界にやって来た貴方は，まず貴方に代わってゲーム中で活躍する君主を決めなければなりません。今後その君主に命令を下して，ゲームの目的を達成するわけです。三国志には，年代別に五つのシナリオが用意されており，各シナリオに登場する君主や武将はさまざまです。また，それぞれの君主の勢力図も違いますが，それらの事項は「三国志演義」を基に作成されています。シナリオによって，ゲームの終了目的となる勝利条件は異なりますので，くれぐれも注意して下さい。しかし，シナリオ５以外では，その勝利条件を満たしても，全国統一へ向けて引き続きゲームは続行されます。

普段は，中国大陸にある58国の白地図が表示されているＭＡＩＮ画面上で命令を発します。この白地図にはそれぞれの君主が赤や青に色分けされており，その色を見る事により今現在の君主の勢力がひと目でわかります。このＭＡＩＮ画面上で，58国が月に１回ずつ順番に命令を出し，全ての国が命令を出し終えると，１か月が終了します。なお，命令の順番はランダムに毎月変わります。貴方の順番がまわってきたら，自分の領地に命令を出して下さい。１回につき１命令ですので，自分の領地が２国以上ある時は，２回以上順番が回ってきます。戦争命令により他国へ攻め込んだり，他国が貴方の領地に攻め込んできた時は，ＨＥＸ画面になります。ＨＥＸ画面になると，ＭＡＩＮ画面が消えて，その国の地形を表すマス目が表示され，その上で命令を発する事になります。戦争が１か月で終わらなかった場合には，次の月まで持ち越されます。戦争が２か月以上に渡った時は，他の自分の領地から援軍を送る事が可能です。但し，この時は援軍を送る国と戦争中の国とが，隣接してなければなりません。

また，貴方は国を一つも持っていなくとも，放浪者としてゲームを続ける事ができます。これは，現在の自分の領地に不満があり新天地を求めて放浪の旅に出たり，敵国の武将に捕まり，やむを得ず放浪状態に陥った場合です。この場合は，時機を見て旗上げする事になります。さらに，貴方の選択した君主が死んでしまっても，その君主の配下の武将の中から次の君主を選ぶ事により，ゲームを続ける事ができます。

暦は，旧暦にあたりますので，１月から３月までが春，４月から６月までが夏，７月から９月までが秋，10月から12月までが冬です。春には武将は歳を取り，秋には軍資金や兵糧が徴収されます。また，各季節の初めにいなごや洪水などの災害が起きる事があります。

シナリオは五つある

三国志は，始める年代の違いによって五つのシナリオが用意されています。次に各シナリオの説明をします。

シナリオ１「董卓打倒」

① ゲーム開始年度

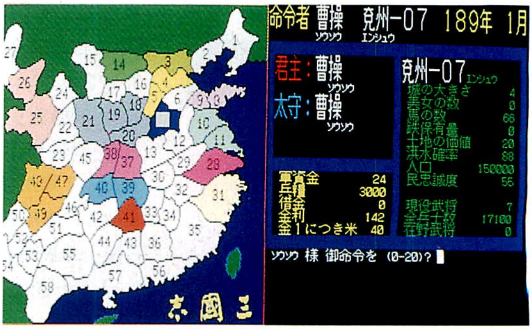
西暦189年から始まります。

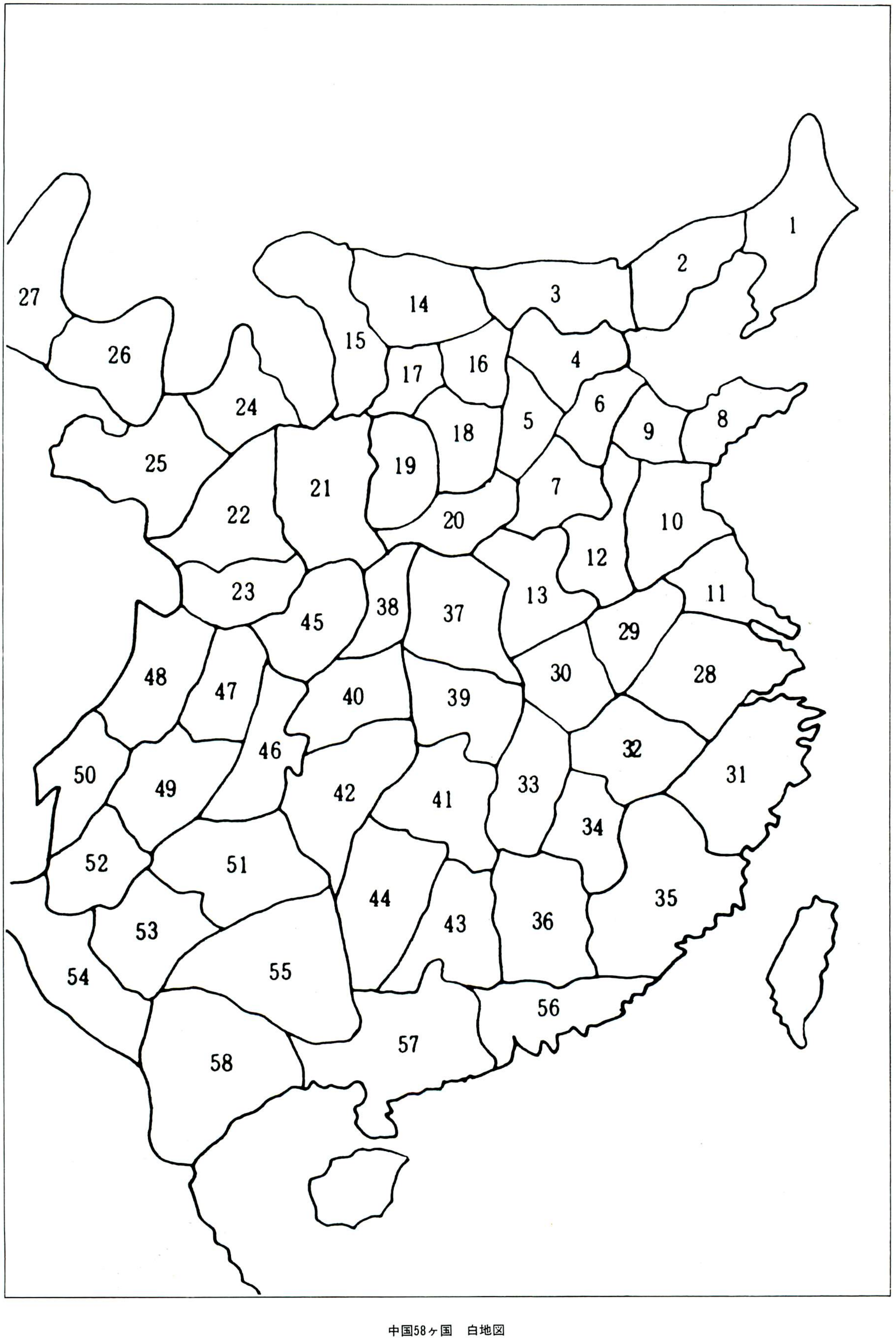
② 時代背景

189年，何進は，袁紹・袁術らと手を結び宦官暗殺を企てるが，逆に宦官側に謀殺される。この内紛に乗じて洛陽入りした西涼の董卓は，弘農王を廃し，献帝を立て，中央での実権を握った。これに対して，袁紹・袁術・曹操らの諸将達は，相次いで洛陽から脱出し関東に落ちた。しかし，董卓の傍若無人な政権に業を煮やした猛将達は，打倒董卓の旗印の元に集まり，反旗をひるがえした。身の危険を感じた董卓は，190年に長安へ都を移して，洛陽を焼き払った。後々，三国志を支えていくつわもの共は，一斉に洛陽を目指した。三国志の時代，乱世へと時は流れていった。

③ 勝利条件

30以上の国を支配し，かつ洛陽（20国），長安（21国）のどちらかを君主が統治していれば，シナリオ１の目的を達成したことになる。




1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58

中国58ヶ国　白地図

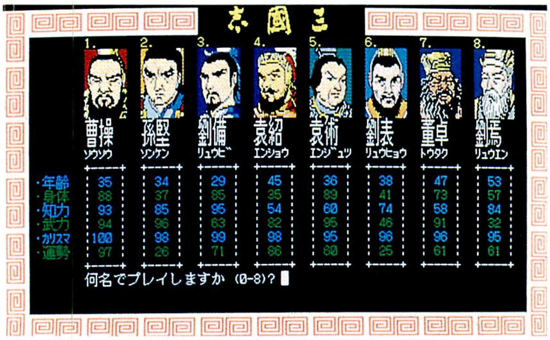
④英雄

貴方が選択できる君主

英雄名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹操	7
孫堅	41
劉備	14
袁紹	4, 5
袁術	37, 38
劉表	39, 40
董卓	18, 19, 20, 21
劉焉	47, 48, 49

その他の君主

孔融	8, 9
孔孫瓚	3
陶謙	10, 11
馬騰	25, 26
王郎	31
劉聚	28



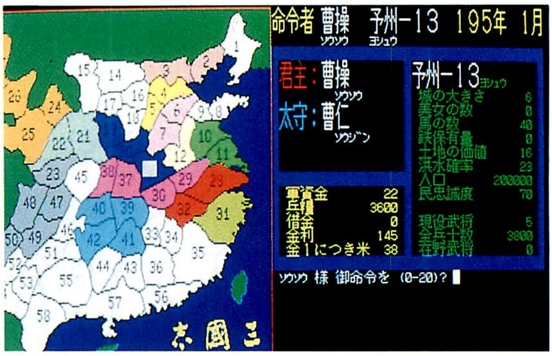
シナリオ２「曹操の台頭」

①ゲーム開始年度

西暦195年

②時代背景

192年，王允は，董卓の部下であった呂布を味方につけ，董卓誅殺に成功する。董卓亡き後，各武将達は今が機会とばかりに政権を握ろうとする。中国全土は完全に分裂し，各地では武将の勢力争いが頻繁に起こり，倒れる者も少なくなかった。孫堅もその一人で，荊州の劉表と戦闘中に没し，息子の孫策がその後を継いだ。この項より，青雲の意志に燃える，曹操の活躍が目立ちはじめ，198年，下邳において呂布の息の根を止め，後の魏王国の礎を築いたのであった。



③勝利条件

30以上の国を支配し，かつ洛陽（20国），長安（21国）のどちらかを君主が統治していれば，シナリオ２の目的を達成した事になる。

④英雄

貴方が選択できる君主

英雄名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹操	13, 19, 20
孫策	28, 32
劉備	10, 11
袁紹	4, 5
袁術	29, 30, 37, 38
劉表	39, 40, 41, 42
劉璋	23, 47, 48, 49, 50
呂布	6, 7

その他の君主

公孫瓚	2，3
楊奉	12
李傕	21，22
王朗	31
馬騰	24，25，26，27

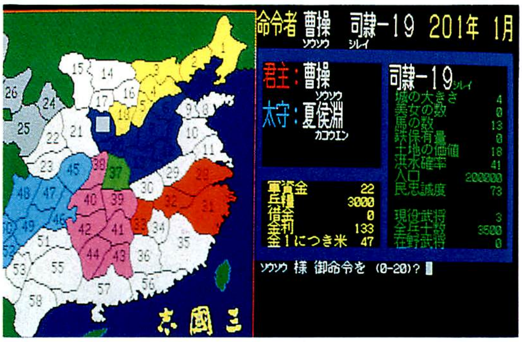
シナリオ3「新時代の幕明け」

1 ゲーム開始年度

西暦201年

2 時代背景

199年，易京において公孫瓚を破った袁紹は，北に大きな勢力を伸ばした。この時，劉備はまだ定まった領地もなく，半ば放浪状態であり，袁紹から劉表の元へと身を寄せていた。孫堅の後を継いだ孫策であるが，26才の若さで暗殺され，弟の孫権が後を継ぐといった目まぐるしい変動もあった。一方，北の狼，袁紹の力を恐れた曹操は，今後の運命を決める一大決戦を決意したのである。



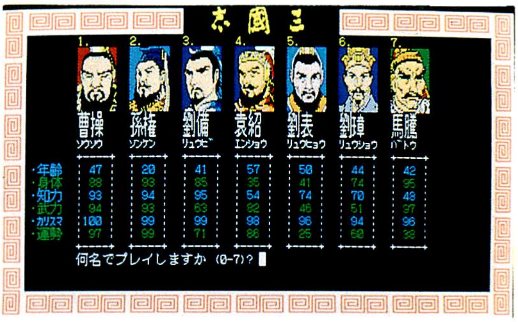
3 勝利条件

40国以上の国を支配すること。

4 英雄

貴方が選択できる君主

英雄名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹操	6，7，12，13，19，20
孫権	28，31，32，33
劉備	37
袁紹	1，2，3，4，5，18
劉表	38，39，40，41，42，43，44
劉璋	45，46，47，48，49，50，52
馬騰	24，25，26，27



他の君主は登場しません。

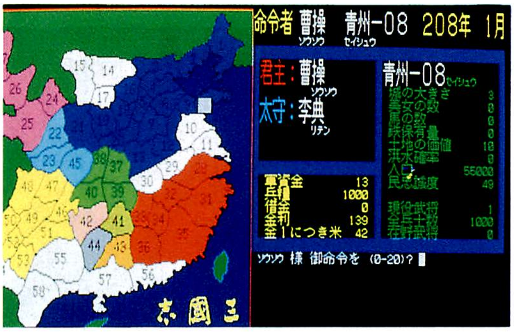
シナリオ4「孔明の出廬」

1 ゲーム開始年度

西暦208年

2 時代背景

袁紹亡き後袁尚と袁譚を討った曹操は，北側を中心に順調に勢力を伸ばしていった。南側では，劉璋と孫権が陣取っており，劉備は今一つ伸び悩んでいた。しかし，207年，孔明との衝撃的な出会いにより，最高の軍師を得た劉備は，荊州奪取に向かって着実な歩みを始める。そして，208年，三国時代の幕開けへとつながる「赤壁の戦い」が起きたのである。



3 勝利条件

40以上の国を支配すること。

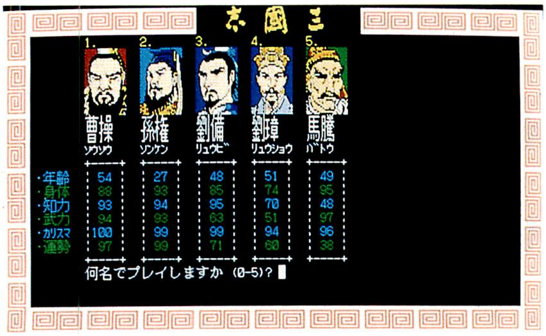
4 英雄

貴方が選択できる君主

英雄名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹操	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,16,18,19,20,21
孫権	28，31，32，33，34，35，36
劉備	37，38，39，40
劉璋	46，47，48，49，50，51，52，53
馬騰	24，25，26，27

その他の君主

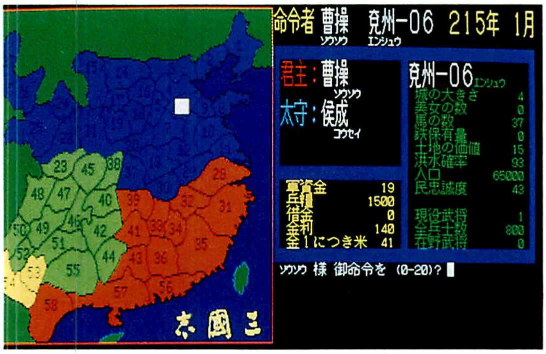
張魯	22, 23, 45
劉度	44
趙範	43
金旋	42
韓玄	41



シナリオ5 「三国の時代」

❶ゲーム開始年度

西暦215年



❷時代背景

「赤壁の戦い」で勝利を収めた孫権と劉備は，確実に勢力を伸ばし，ついに三国県立の時代が訪れた，曹操の魏，孫権の呉，劉備の蜀が，中国を三分割したのである。いよいよ三国志はクライマックスを迎える。魏・呉・蜀三国のうちで中国を統一するのはどこか。

❸勝利条件

すべての国を支配すること

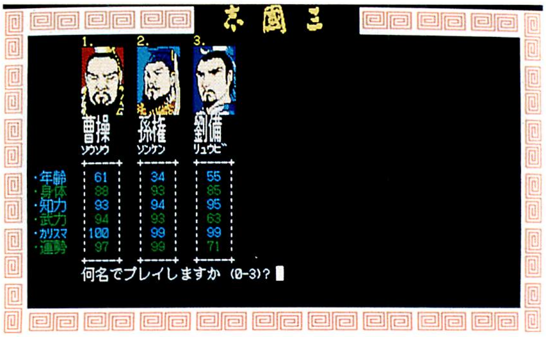
❹英雄

貴方が選択できる君主

英雄名	ゲーム開始時に所有している国番号
曹操	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 37
孫権	28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 39, 41, 43, 55, 56, 57, 58
劉備	23, 38, 40, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52

その他の君主

雍闓	53, 54



国状態の名値の意味と見方

貴方の順番が回って来ると，画面右側に貴方の領地の状態が表示されます。画面左側には，その国の位置でその国の番号が点滅しています。以下に国の見方を説明します。

❶命令者 曹操 予州ー13 195年1月

命令者　曹操（例）とは，即ち貴方の事です。多人数でゲームをしているときには，この命令者を見て，誰の順番か見分けて下さい。

予州ー13は，現在命令中の国の属している州と通し番号です。州は14あり，どの州に属しているかによって，その国のだいたいの土地柄がわかります。

❷君主：曹操

君主とは英雄のことで，その国の持ち主です。これは最初命令待ちになったときは，命令者と同じですが，命令6>様子を見る<で他の君主の領地の様子を見ているときには，命令者とは違った者になります。

❸大守：曹仁

大守：曹仁（例）とは，その国の統治者です。大守はその国にいる配下の武将の中から，自動的に選ばれます。君主がその国にいるときは，必ず君主が大守となります。君主がいないときは，配下のうちカリスマ性と君主への忠誠度の大きい者が大守となります。大守が敵に寝返ると，そ

の国は敵のものとなってしまいますので，大守となっている者の貴方への忠誠度には，注意が必要です。

また，命令17：＞委任解任＜でその国を大守に任せた場合，大守の横に

＊委任＊ と表示されます。

4 軍資金

その国に蓄えられているお金です。軍資金と言っても開発や洪水対策などにも使用されるので，その地方の国家予算といえます。毎年秋の初め，即ち6月から7月の間に税金が徴収され，軍資金が増えます。徴収される量はその国の経済力によります。即ち城の数，人口，土地の価値，民忠誠度が大きいと，収入が多くなります。軍資金が尽きると，ほとんど命令の実行ができなくなり，軍資金0のときに攻め込まれたりすると，1ターンの間しか持ちこたえられないので，ほぼ確実に敗走することになります。

5 兵糧

その国に蓄えられている食料です。軍資金と同じく毎年秋に税として民から徴収されます。徴収される量は，その国の生産力によります。即ち人口，土地の価値，民忠誠度が大きく，洪水確率が小さいと収入が多くなります。兵糧0のときに攻め込まれると，軍資金とおなじで1ターンの間しか持ちこたえられません。戦闘中には兵糧はどんどん消費されていくので，つねにある程度の量を保持しておくべきでしょう。

6 借金

命令16：＞取り引き　で，商人から借りたお金です。商人からの借金は毎季節利子が付いて増えていきます。借金はこの他に命令15：＞外交交渉＜で，他の君主から借りたものがあり，そちらの方はどこにも**表示されない**ので，貴方自身で覚えておく必要があります。なお，秋になると借金は自動的に返済されますが，払えない場合は翌年に持ち越されます。

7 金利

その国の商人の金利で，毎年春に各国ごとに決められます。この値が大きいと，商人から借金の利子が多くなります。また，米の相場も，この値を参照して決定されます。なお，外交交渉による君主からの借金に利子はつきません。

8 相場

その国の米の値段ですが，金1で買う事の出来る米の量を表していますので，この値が大きい程，米は安い事になります。

※以上は，その国が誰かの持物であったときに表示されるものです。その国を未だ誰も支配していない場合，空白地と表示されます。中国大陸の地図上では，空白地は白く塗られます。

9 予州－13（例）

現在各値が表示されている国の州と通し番号です。

10 城の大きさ

中国においては城＝町であり，城の大きさは町の大きさを表すもので，その国の経済力の大事な指標です。城が大きい程，秋の税金の徴収量が増えますが，城からの徴税量は不安定です。城の大きさは，ＨＥＸ画面においては城を示すマス目の数として表れます。城の大きさは，命令13：＞築城＜で増やすことができます。

11 美女の数

その国の城にいる美女の数です。美女は，命令5：＞人材登用＜で武将を登用するとき，武将への贈物として使われます。最初，美女の数はどの国も0で，略奪によってしか手に入りません。また，国によっては美女が全くいないところもあり，そういうところでは略奪を行っても美女は手に入りません。

12 馬の数

その国にいる馬の数です。美女と同じく武将を登用するとき，武将への贈物として使われます。馬の数は増えることはありません。

13 鉄保有量

その国が保有する鉄鉱石の量です。鉄は命令16：＞取り引き＜で，武器を作るときに必要です。最初，鉄保有量はどの国も0で，命令11：＞捜索＜で発見しなければなりません。鉄を全く産出しない国もあるので，州地図の説明文をよく読んでください。

14 土地の価値

その国の農業生産力を表します。この値は，秋の兵糧の徴収量に関係するだけでなく，税金の徴収量にも関係します。この値の最大値は200で，命令9：＞開発＜で，上昇させることが出来ます。

15 洪水確率

その国を洪水が襲う確率です。中国には，揚子江と黄河という大河があり，夏には洪水が発生しますが，洪水確率が高いと被害を受ける危険性が高くなります。洪水確率は命令8：＞洪水対策＜によって治水工事を行うことにより小さくなります。また，もともと大河のない国では，洪水確率は0で変化しませんが，大河のある国では夏に洪水確率が3ずつ上昇し，洪水の被害を受けるとさらに上昇してしまいます。

16 人口

その国の民の数です。人口にはその国にいる兵士の数は

含まれません。人口は，生産力に直結し，人口が少ないと秋の税金や兵糧の徴収量が少なくなります。人口は春に20%増えますが，命令５：>人材登用<で兵士として雇うとその分減少します。

17 民忠誠度

その国の民の貴方への忠誠度です。民の忠誠度が低いと生産力が落ち，疫病なども発生しやすくなります。また，極端に民忠誠度が低いと，住民反乱という悲惨な事態に陥ります。民忠誠度は，災害が発生したり，臨時徴収や略奪をしたり，外交交渉で土地を交換したりすると下がります。さらに，季節の変わり目には，民忠誠度は少しずつ低下していきます。命令７：>ほどこし<で民にほどこしをすると上がって，その最大値は100です。

18 現役武将

その国の持主である君主の配下の武将で，その国を守っている者たちの数です。一つの国に居る事の出来る現役武将の数は最大で28人までです。一つの国に，あまりたくさんの武将を配置しておくのは，得策とは言えません。多くてもだいたい15人ぐらいにしておくのがよいでしょう。

19 全兵士数

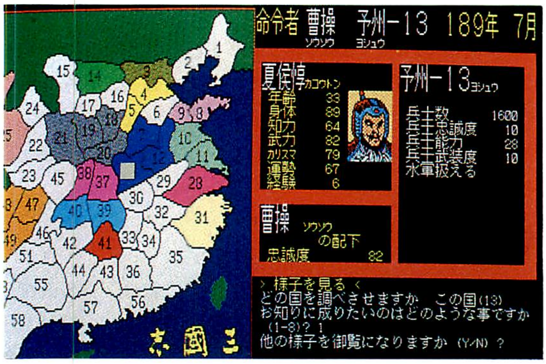
兵士は，武将１人々々が何人かずつ持っており，全兵士数とは現役武将が持っている兵士数の合計です。その国の戦力を最も直接的に表す値です。兵士数は，人材登用で兵士を雇うと増え，災害や戦闘によって減少します。

20 在野武将

武将には，君主の誰かに所属している者と，誰にも属していない者がいます。在野武将とは，誰にも属していない武将のことを言います。また，在野武将の中でも，すでにその存在が世に知られているものと，まだ誰にも発見されずに済んでいる者がいます。ここに表示されているのは，この国にいる，すでに発見されている在野武将の数です。また，まだ発見されていない在野武将は，命令11：>捜索<で捜し出します。三国志においては，戦争をするにも領地を拡大するにも，多くの武将が必要です。自分の領地にいるすでに発見されている在野武将は，一番安全に登用できる武将ですので，在野武将が多く居る国は，大きな力を秘めていると言えます。

武将の能力の各値の意味と見方

命令６：>様子を見る<で武将の能力を見た場合や，放浪中の貴方に順番が回ってきた場合，武将の能力が表示されます。以下にその意味と見方を説明します。



1 年齢

全ての武将には，あらかじめ寿命が決められています。年齢の高い武将は，春に不慮死をとげる可能性があります。各武将の寿命は，文学作品「三国志」を参考に決められているので，若くして死んでしまう者もいます。寿命はどこにも表示されません。

2 身体

普段の戦略（ＭＡＩＮ画面），戦術（ＨＥＸ画面）には余り影響はありませんが，春に武将の寿命を調らべるときこの値が小さいと，死亡する確率が高くなります。疫病が発生するとこの値が減少します。また，寿命が近づいてくるとこの値が急激に減少し，死に至ります。最大値は100です。

3 知力

武将の知力は，全ての戦略，戦術を通して，その成功率や成果に影響する，大変重要な値です。知力の高さが，その武将の価値に比例するといってよいでしょう。知力は命令７：>ほどこし<で武将に書物をほどこすことにより，少しずつ増やすことができます。最大値は100です。

4 武力

特に戦術上で重要な値です。戦闘においては，当然のことながら武力の高い武将が有利なのです。武力はＨＥＸ上で敵を倒すと向上し，敵に捕われると減少します。

5 カリスマ

カリスマは武将の登用や外交交渉などにおいて，その成功率や成果に影響してきます。特に支配者として，カリスマ性は大変重要です。貴方は君主となり，人を動かすのですから，貴方のこの値はあらゆるものに影響してくるといえます。カリスマは略奪をしたり，外交交渉で娘を殺されたりすると下がってしまいます。なお，君主のカリスマは，民に米を5000以上ほどこし，米の残りが100未満となったときのみ向上します。

6 運勢

人間の力では，どうにもならない事もあるでしょう。しかし，そのような時でも，運の強いものは生き残っていく事が出きるのです。

7 経験

経験度は，どの武将も最初は0です。その武将を何かの仕事に使うと経験度は上昇します。経験度は，知力と同じ扱いを受ける（知力と経験のうち大きい方の値が使われる）場合があり，知力の低い武将でも，いろいろな命令に使い，経験を積ませることによって優れた武将に育てることが出来ます。

8 君主である

文字通りその武将は君主であり，英雄です。このときはその武将の娘の数が表示されます。この娘たちは，外交交渉において政略結婚のために，敵の英雄のもとへ嫁がせることが出来ます。なお，その武将が君主でない場合は，当然表されません。

9 曹操の配下（例）

現役の武将です。ことときはその武将の所属している君主への忠誠度が表示されます。忠誠度の低い武将は，敵に寝返りやすいので，注意が必要です。君主への忠誠度は，武将にほどこしをすることによって増やすことができ，その最大値は100です。

10 在野の士である

在野の武将であることを表わしています。

11 予州ー13（例）

その武将のいる国を表します。

12 兵士数

その武将の持っている兵士数です。兵士は，武将が各々管理しており，武将が移動するとみんな付いていきます。武将が戦争に行くと，一緒に出陣し，武将と共に戦います。戦闘で損害が出ると，兵士の数が減ってゆきます。兵士数は，人材登用で兵士を雇うと増え，武将一人で最大20000の兵を持つ事ができます。

13 兵士忠誠度

その武将の持っている兵士の，その武将に対する忠誠度です。武将にほどこしをすると，この忠誠度も向上します。武将の，君主に対する忠誠度とは別のものです。

14 兵士能力

兵士の総合的な能力です。戦闘において重要な値です。この値が大きいと，ＨＥＸにおける機動力などが大きくなり，攻撃においても味方の損害が少なくなります。命令10：>兵士を鍛える<で増やすことができます。

15 兵士武装度

兵士の持つ武器の量です。兵士の武装度を上げるには，まず命令11：>捜索<で鉄を見つけ，次に命令16：>取り引き<で鍛冶屋を呼び出して，武器を作ってもらう必要があります。兵士の武装度が高いと，攻撃において有利となりますが，機動力は小さくなってしまいます。

兵士忠誠度，兵士能力，兵士武装度の各最大値は100です。

16 水軍扱える／水軍扱えず

その武将に水軍を扱う能力があるかどうかです。ＨＥＸ画面において，部隊を移動させ，河や湖や海を渡るとき，必要な機動力が違ってきます。

以下の表示は武将が君主であった場合にのみ表示されます。

17 玉璽を持っている

中国の天子である証の宝物，玉璽を持っているとこれが表示されます。

玉璽を持っていると，配下の武将達が裏切りにくくなりまた，武将の登用がしやすくなります。しかし，玉璽はすべての英雄が欲しがっているため，玉璽を持っていると敵に攻め込まれやすくなります。

18 貴方への敵対心

この英雄が，貴方に対してどれだけの敵対心を持っているかを示します。敵対心が大きいとその英雄の持っている国は，貴方の持っている国に攻め込んでくる可能性が大きくなります。

敵対心は，貴方がその英雄に対して「悪い事」，例えば攻め込んだり，武将を引き抜いたりすると増大し，外交交渉で贈物をしたり，娘を嫁がせたりすると減少します。

敵対心は0～100の値をとり，10未満のときはその英雄の国が攻め込んで来ることはありません。

さらに，敵対心が0のときは，その英雄に対して，命令15：>外交交渉<において，土地を要求することが出来ます。即ち，金10000または玉璽を贈るか，娘を嫁がせることによって，その英雄の持っている国のうち，一つを自分の領地とすることが出来ます。

19 貴方への貢献度

この英雄が貴方に対してどれだけ貢献してきたかを示します。貢献度が100に達すると，その英雄は貴方に対して土地を要求してくる場合があります。土地を要求されると，貴方はそれを断ることは出来ず，貴方の持っている国のうち，どれか一つをその英雄に与え，その国にいた武将達を周辺の自分の領地か，空白地に引き上げなければなりません。

貢献度は，外交交渉によって敵から贈物を受けたり，娘を嫁にもらったりすると上昇します。

20 貴方の娘が妻

貴方が，外交交渉によってその英雄に娘を嫁がせている場合に表示されます。

娘が，嫁に行っている英雄の持っている国に攻め込んだ場合には，貴方のカリスマ性や民忠誠度が低下してしまうので注意が必要です。

イベント

1 季節処理（主なもの）

(1)春

武将の寿命が調べられ，身体に影響を及ぼします。身体値の低い武将は，死亡します。戦争中の国で，総大将が病死すると，配下の武将は全員在野に下ってしまいます。

(2)秋

税収があります。

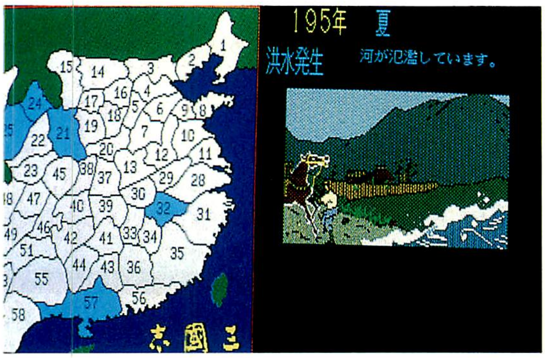
武将，兵士に給与が支払われます。ここで支払いができないと，忠誠度の低い武将は貴方のもとを去り，在野に下ってしまいます。

2 災害

『三国志』では，五つの災害が各季節の初めに発生することがあります。

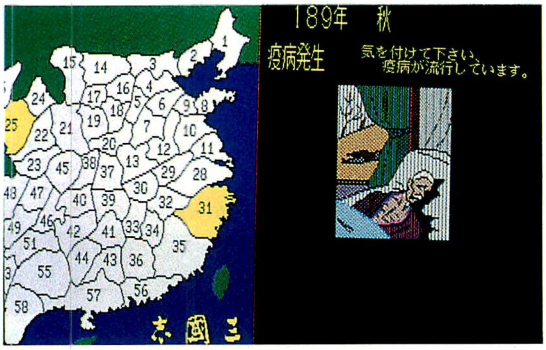
(1)洪水

毎年夏，揚子江，黄河の流域で洪水が発生します。兵士数，人口が減り，土地の価値，民忠誠度，洪水確率が悪化します。洪水確率を下げることにより，防ぐことができます。



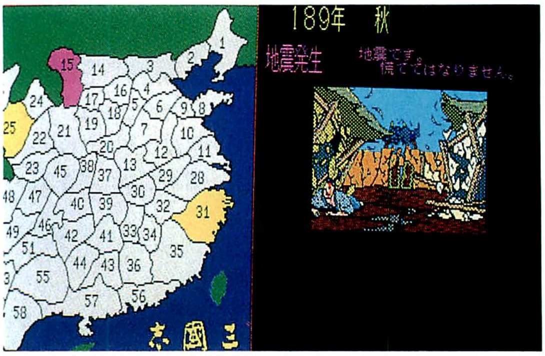
(2)疫病

年間を通じて疫病が発生します。特に寒い冬には，疫病の発生する確率が高くなります。兵士数，人口，民忠誠度，武将の身体度が低下します。住民の忠誠度が高いと発生しにくくなります。



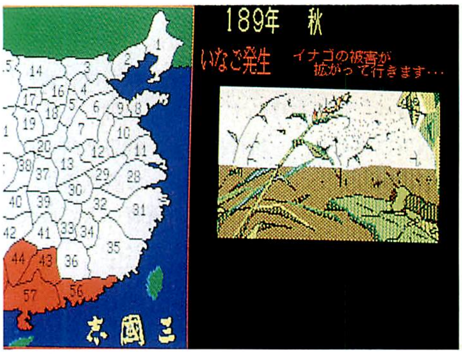
(3)地震

いつでもどこでも発生し，防ぐ事ができません。ごくたまに大地震が発生することがあり，そのときは城が崩れ，武将が死亡することがあります。

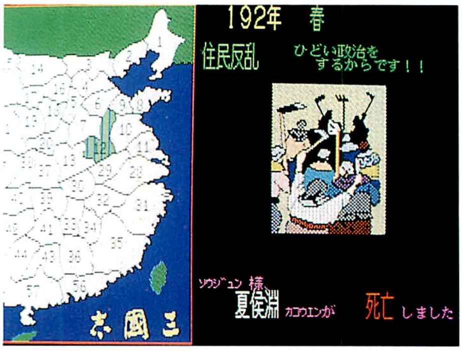


(4)いなご

春から秋にかけて発生し，防ぐ事が出来ません。兵士数，人口，土地の価値，民忠誠度，その他の状態が大幅に悪化し，さらに，いなごの大群は次の季節になると，発生した国の周辺諸国に拡がって行きます。冬になるといなごは死滅するので，被害はおさまりますが，春にいなごが発生すると，その被害は莫大なものとなり，最も恐しい災害となります。例外として，洪水が同時に発生すると，いなごは死滅しその季節のみいなごの被害を免れることができます。



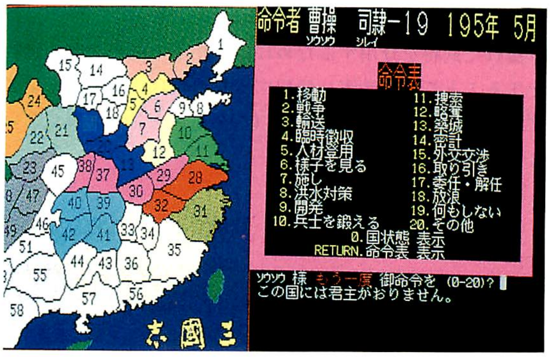
(5)住民反乱



民忠誠度が低いと，住民の反乱が起こる事があります。特に，臨時徴収や略奪をしていたり，災害が発生したりすると，反乱の起こる可能性が高くなります。反乱が発生すると，武力の高い武将は逃げて在野に下り，武力の低い武将は捕らえられて殺されてしまいます。その国は空白地となりますが，民忠誠度は0になり，治めにくい土地となります。

[基本コマンド19の説明（20：＞その他＜を除く）]

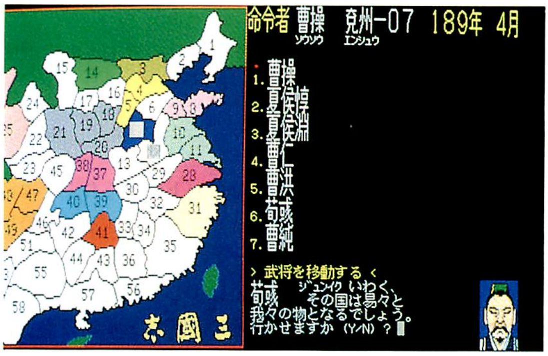
命令1：＞移動＜

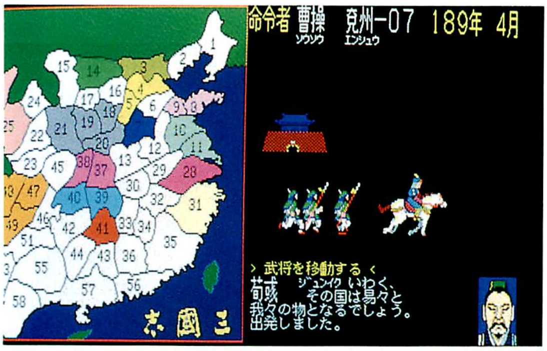


武将を，隣接している戦争中でない自分の領地，または空白地へ移動させます。空白地へ移動させた場合，その国は自動的に自分の領地となります。

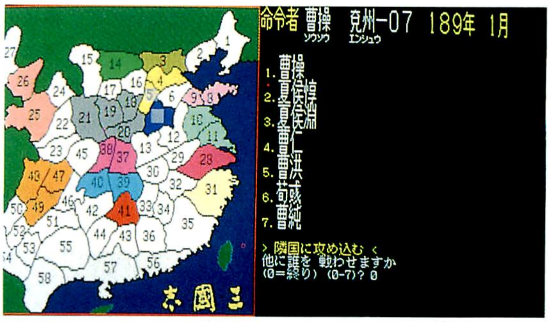
武将を移動させると，配下の武将の兵士達も，一緒に移動します。冬に移動させると，兵士の何割かが寒さで凍死してしまいます。

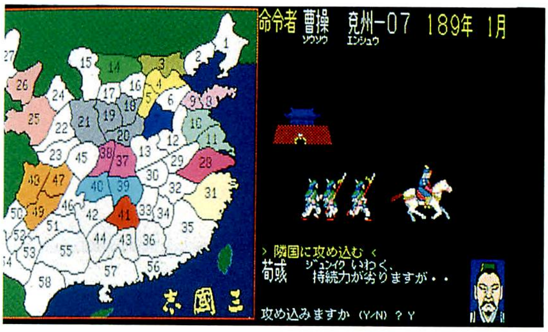
また，武将を移動させるとき，軍資金と兵糧を持たせることができるので，軍資金や兵糧を安全に隣国へ輸送することが出来ます。





命令2：＞戦争＜





隣接敵国へ攻め込みます。その国が戦争中でないならば，画面はＨＥＸになります。その国にすでに自分の軍が攻め込んでいるか，または敵に攻め込まれて戦争中であるならば，援軍を送り込むことになり，その月のＭＡＩＮ画面上の命令処理がすべて終った後に，ＨＥＸ画面となります。また，他国同志が戦争中の国には，攻め込む事はできません。

戦争中でない国へ戦争に行くときには，総大将を決めますが，総大将が倒されたり，敵に寝返ったりすると貴方の負けとなるので，総大将には信頼のおける者を選んで下さい。なお君主が自ら戦争に赴くと，必ず君主が総大将となります。

ＨＥＸ画面では，１か月が10ターンで，１ターンにつき軍資金を全兵士数の20000分の１，兵糧を全兵士数の200分の１消費します。軍資金，または兵糧の尽きた軍は負けとなりますので，攻め込む時には十分な軍資金，兵糧を持って行って下さい。

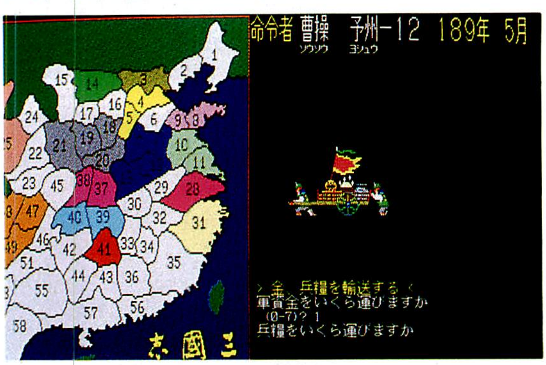
戦争が１か月（つまり10ターン）で終わらない場合は，戦争はその次の月まで持ち越されます。従って戦争中の国では，軍資金，兵糧がどんどん消費されていきますので，それを補給するためにも，援軍を送り込む必要があります。しかし，一つの国に攻め込むことのできる武将の数は，合計で10人までと決っていますので，10人武将を送り込んで

しまうと，それ以上援軍を送ることができなくなります。この場合には，ＨＥＸ画面での命令中に疲れた武将を退却させてください。

命令３：＞輸送＜

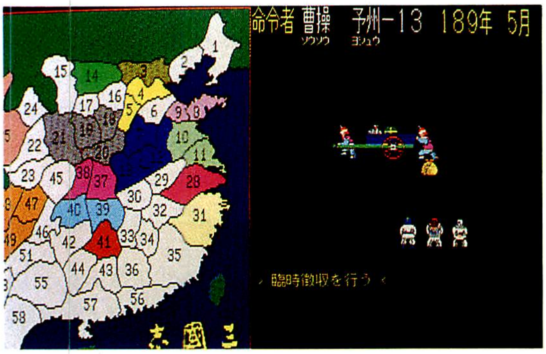
軍資金，兵糧を戦争中でない自国の領地へ輸送します。戦争中の国に送るには，命令２：＞戦争＜を用いて援軍を送って下さい。この命令は，どんなに遠いところへでも輸送できますが，武将が伴っていく訳ではないので，輸送の途中で，敵や山賊に襲われる危険があります。特に運ぶ量が多いときや，隣国でない国に運ぶときは，危険性が増します。隣接国に運ぶのであれば，命令１：＞移動＜を用いて武将に持たせるのがよいでしょう。

北方の国では，冬にはこの命令を使うことができません。また，北方の国へ運ぶこともできません。



命令４：＞臨時徴収＜

財政難に陥った場合，臨時に税を徴収することができます。通常税収と重なる秋には，この命令を使うことはできません。また，年に１回しか行うことができません。住民の忠誠度が減少しますので，注意が必要です。



命令５：＞人材登用＜

①武将の登用

在野の武将を登用したり，他の君主に所属している現役の武将を引き抜いたりします。大守となっている武将の引き抜きに成功すると，その国は自分のものとなり，その国に居る他の武将の内，忠誠度の低い者も貴方の配下となります。しかし，前の君主への忠誠度の高かったものは，在野に下ります。さらに，現在戦闘中の敵武将を登用して，味方に付けてしまう事も可能ですので，強力な防衛手段となります。

この命令は，君主の居る国からしか用いることができません。登用に成功すると，その武将のいた国が自分の領土だったときは，その国の現役武将となりますが，空白地や他の君主のもとにいた武将は，君主のいる国にやって来ます。

優れた武将を登用するためには，相手の弱点を突く贈物をすることです。確実に登用するためには，次のことを必ず頭にいれておきましょう。（ムダなターンを消費しないように）

１：手紙を書く

費用は全くかかりませんが，登用できる可能性は低いです。

２：金を贈る

知力の低い武将に効果があります。

３：名馬を贈る

カリスマ性の低い武将によく，武力の高い武将には特に効果があります。

４：女を贈る

武力が高く，知力が低い武将に喜ばれます。しかし，女は略奪によってしか手に入りません。

５：自ら出向く

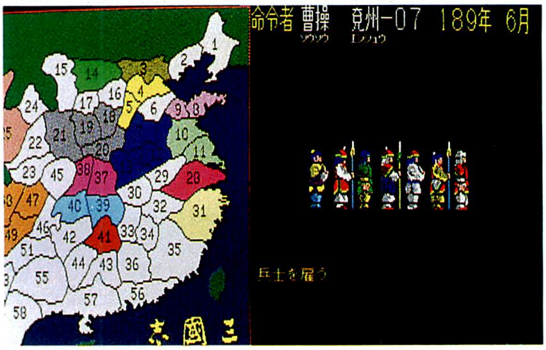
武力が低く，知力の高い武将を手に入れるには，一番効果があります。しかし，自分の領地以外の場所に出向くときは，敵に捕まってしまう可能性があります。

現役の武将を引き抜くには，その武将の君主への忠誠度が低いことが絶対条件です。

②兵士を雇う

住民の中から兵士を雇い，自分の配下の武将あるいは自分自身に所属させます。武将が持つことのできる兵士の最大値は20000人なので，所属させようとする武将がすでに多くの兵士を持っていると，兵士は少ししか雇えません。

兵士を100人雇うのに，軍資金10と兵糧100が必要です。また，人口が全兵士数に比べて少ないときには，兵士を雇うことはできません。



③ 再編成

その国にいる全兵士を現役武将に新たに振り分けます。まず，兵士を少なくしたい武将の所持数を減らします。すると，残り兵士数が表示されますので，兵士を増やしたい武将にその兵士を振り分けて下さい。

命令６：＞様子を見る＜

国や武将の様子を表示します。

① 各国の様子

国ごとに，その国の状態や武将の様子を見ることができます。国番号の入力のところで，〔ＲＥＴ〕のみを押すと，現在命令中の国が対象となります。

② 領地の一覧表

貴方の領地となっている国の概略を一覧表にして見ることができます。

国番号	太守名	委任中	戦争中	軍資金	兵糧	城の数	美女の数	馬の数	鉄保有量	土地価値	洪水確率	人口	民忠誠度	現役武将	在野武将	全兵士数
1	ﾘｮｺｳ			8	500	3	0	20	0	5	20	60000	35	1	0	900
2	ﾘｮｼｮｳ			10	700	3	0	20	0	5	0	70000	40	1	0	800
3	ﾌﾞﾝﾍﾟｲ			14	3000	4	0	50	0	10	50	100000	53	2	0	800
4	ｿｳｷｭｳ			19	1500	4	0	15	0	15	64	110000	61	1	0	1700
5	ｿｳｼﾝ			11	900	2	0	40	0	15	72	100000	60	1	0	1500
6	ｺｳｾｲ			19	1500	4	0	37	0	15	93	65000	43	1	0	800
7	ﾁﾝｸﾞﾝ			24	3000	4	0	66	0	20	88	150000	55	1	0	700
8	ﾘｭｳﾀｲ			13	1000	3	0	0	0	10	0	55000	49	1	0	1200
9	ｵｳﾛｳ			20	1600	4	0	39	0	16	76	70000	55	1	0	1500
10	ﾘﾃﾝ			16	1200	4	0	30	0	12	54	90000	67	1	0	1000
11	ｶﾞｸｼﾝ			13	900	4	0	11	0	9	83	75000	63	2	0	1000
12	ｳｷﾝ			11	800	3	0	21	0	8	84	101000	64	1	0	1000
13	ｿｳｿｳ			22	3600	6	0	40	0	16	23	200000	70	6	0	12400
14	ｼﾞｮｼｮ			8	500	3	0	65	0	5	33	45000	32	1	0	100
15	ｼﾞｮｺｳ			4	300	1	0	100	0	3	41	35000	7	1	0	5000
16	ﾘｮｹﾝ			9	800	1	0	30	0	8	32	80000	45	1	0	900

リターンキーを押して下さい

③ 武将の一覧表

命令中の国にいる武将の概略の一覧表を表示します。

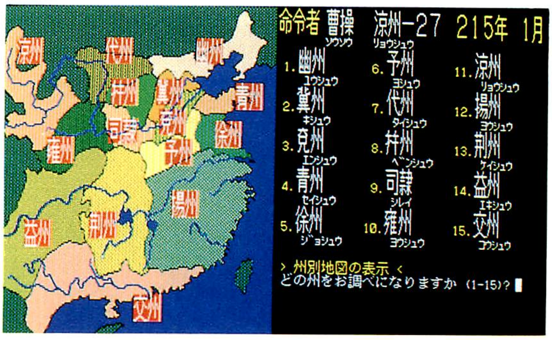
武将名	状態	位	忠誠度	年齢	身体	知力	武力	カリスマ	運勢	経験	兵士忠誠	兵士能力	兵士武装	兵士数	水軍
ｸｼ	現役	太守	75	44	63	37	59	60	31	3	9	10	10	20000	扱
ﾖｳｻｲ	現役		69	46	45	70	29	17	22	9	7	10	10	1600	
ｿﾝ	現役		87	32	82	24	48	39	87	3	9	10	10	5000	
ﾖｳｼﾝ	現役		72	30	85	24	65	28	52	0	10	10	10	5000	扱

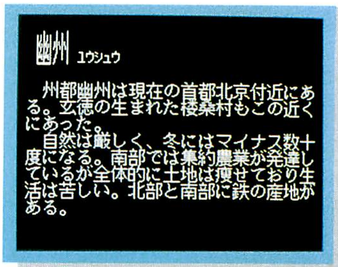
リターンキーを押して下さい

④ 州別地図

州地図を表示して，各州ごとの説明文を掲載します。この命令を実行しても，もう一度別の命令を実行することができます。

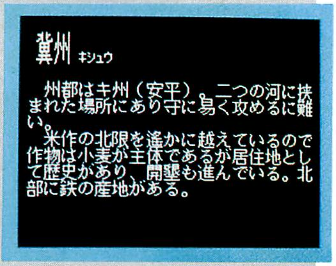
なお，州地図すべての写真を掲載しましたのでご覧下さい。





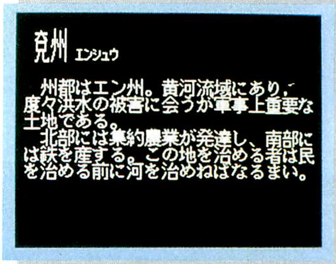
幽州 ユウシュウ

州都幽州は現在の首都北京付近にある。玄徳の生まれた楼桑村もこの近くにあった。
自然は厳しく、冬にはマイナス数十度になる。南部では集約農業が発達しているが全体的に土地は痩せており生活は苦しい。北部と南部に鉄の産地がある。



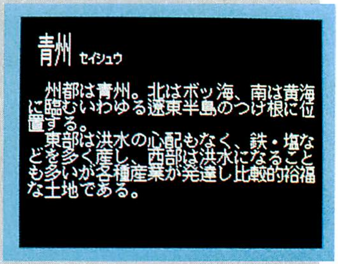
冀州 キシュウ

州都はキ州（安平）。二つの河に挟まれた場所にあり守に易く攻めるに難い。
米作の北限を遙かに越えているので作物は小麦が主体であるが居住地として歴史があり、開墾も進んでいる。北部に鉄の産地がある。



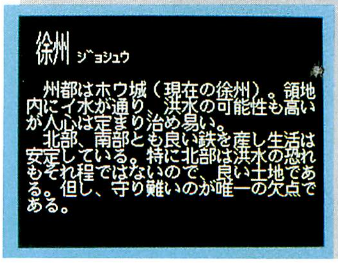
兗州 エンシュウ

州都はエン州。黄河流域にあり、度々洪水の被害に会うが軍事上重要な土地である。
北部には集約農業が発達し、南部には鉄を産する。この地を治める者は民を治める前に河を治めねばなるまい。



青州 セイシュウ

州都は青州。北はボッ海、南は黄海に臨むいわゆる遼東半島のつけ根に位置する。
東部は洪水の心配もなく、鉄・塩などを多く産し、西部は洪水になることも多いが各種産業が発達し比較的裕福な土地である。



徐州 ジョシュウ

州都はホウ城（現在の徐州）。領地内にイ水が通り、洪水の可能性も高いが人心は定まり治め易い。
北部、南部とも良い鉄を産し生活は安定している。特に北部は洪水の恐れもそれ程ではないので、良い土地である。但し、守り難いのが唯一の欠点である。

予州 ヨシュウ

州都は予州（汝南）。曹操によって首都に定められた許昌はこの州の北西部にある。
東北部は洪水の可能性大であるが西部では民の忠誠度も高く生産性も高い。但しこの土地に鉄を産しないので注意が必要である。

代州 タイシュウ

州都は代州。五台山の麓にあり、外敵にとっては攻め難い土地である。
しかし、北方の異民族が入り込み人心は離れ治め難い。産業も少なく土地も痩せ、生活のレベルは低い。ただここは名馬の産地である。

幷州 ベンシュウ

州都はベン州（太原）。山がちな地形は天然の要塞を形づくり、守りに易い。
北部で少々鉄を産するが、その他は北部の塩生産が目立つ程度である。ただ南部は洛陽の都に近い為、高度に文化的である。

司隷 シレイ

漢の国都洛陽がある。黄河流域ではあるが中流のため洪水の可能性は高くない。
各種産業が盛んで、人心も安定しており、鉄も多く産する。各英雄にとってここを支配する事は天下を取る為には必要不可欠である。

雍州 ヨウシュウ

州都は前漢の首都長安（現在の西安）。北部には有名な函谷関があり、重要な地である。
西部はあまり耕作地も無く地味も良くないが、守り易いことにかけてはど何処にも負けない。かの劉邦もここから起こって漢の国を建てたのである。

涼州 リョウシュウ

州都は武威（涼州）。シルクロードの玄関に位置するこの地は北方民族の入り込んだ所である。
産業も農業もそれ程盛んではないので、貧しい州であるが、中原地方から攻められることはまずないので、落ち着いた政策が建てられよう。

揚州 ヨウシュウ

州都は寿春（揚州）。のちに建業に移る。揚州は広く温暖な州である。南船北馬と言われるように、この地方は水上交通の発達した所である。気候は温暖であるが、鉄は余り採れず、南部には忠誠心の薄い異民族が住んでいる。

荊州 ケイシュウ

州都は南郡（荊州）。山がちな地形ではあるが国都にも近く、天下を治めるには是非支配したい。
産業は北部で盛ん。また北部のジョウ陽の都には多くの文化人が住み、天下の情勢を窺っている。南部も民の忠誠心は高く治めよい。

益州 エキシュウ

州都は成都（益州）。険しい地形に囲まれ、外敵の侵入を妨げる。
中部はいわゆる四川地方と呼ばれ、水も豊で土地も肥えている。南部は異民族が入り込み忠誠心が低いが一度支配すれば治め良いだろう。

交州 コウシュウ

州都は南海（広州）。夏非常に暑い。土地も悪く支配しても利益は無い。
南方の異民族が数多く住んでいる為忠誠心に欠け、治め難い。全国支配の夢を果たす為に支配する事になるだろう。

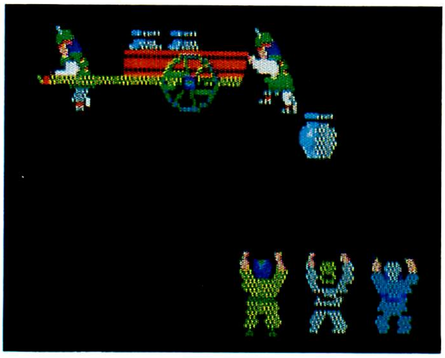
自分の領地の様子だけを見た場合には，もう一度他の命令を実行することが出来ます。他人の領地の様子を見ると，1回分の命令とみなされます。なお，1回分の命令で，何国でも見ることが可能です。

命令７：＞ほどこし＜

①民へのほどこし

民には，金か食料をほどこすことができます。民にほどこしをすると，民忠誠度が上昇します。食料よりも金の方が価値がある訳ですが，民にとっては金も食料も同じ価値でしかありません。

民に食料を5000以上ほどこし，しかも，その国の兵糧が100未満になってしまった場合には，その国を支配している君主，即ち貴方のカリスマ性が増します。君主のカリスマ性は，この方法でのみ増大させることができます。

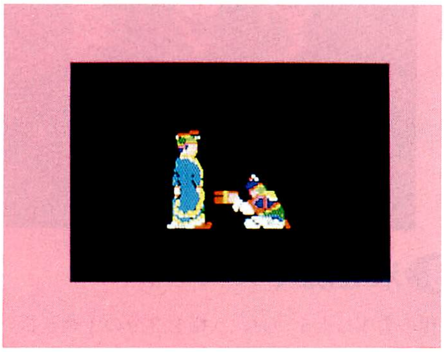


②武将へのほどこし

武将には，金と食料の他に書物と女をほどこすことができます。武将に金か食料をほどこすと，武将の貴方への忠誠度が増すだけでなく，武将は，ほどこされた金，食料を配下の兵士に分配するので，兵士忠誠度も向上します。また同じ量ならば，武将は価値の高い金の方を好みます。

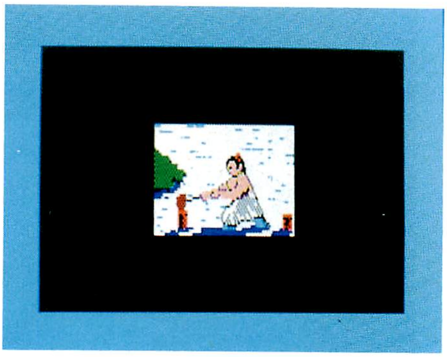
武将に書物をほどこすと，その国にその武将よりも知力が２以上高い武将が居る場合に限り，知力が１上がります。なお，書物の代金として，金５が必要です。

武将（特に武力の高い武将）に女をほどこすと忠誠度が大きく向上します。



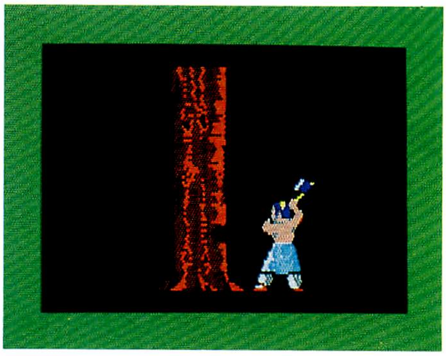
命令８：＞洪水対策＜

洪水確率を下げます。指揮を取る武将の能力によって，同じ予算を使っても効果が違ってきます。



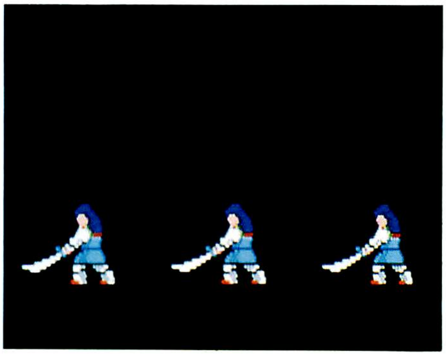
命令９：＞開発＜

開墾や治水工事を行うことにより，その国の生産能力を高めますので，土地の価値が増えます。洪水対策と同じく，指揮を取る武将の能力によって，同じ予算を使っても効果が違ってきます。



命令10：＞兵士を鍛える＜

兵士の能力を向上させます。予算を使わずにできる唯一の戦士向上命令です。

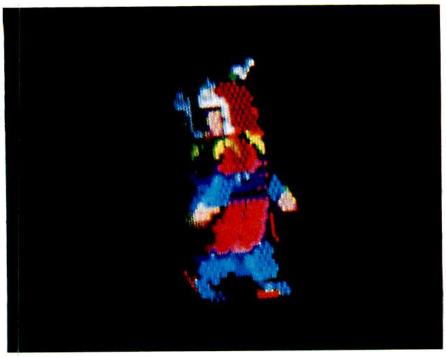


命令11：＞捜索＜

いろいろなものを捜します。捜索を行う為には軍資金が３～４必要です。

①鉄

武器を作る為の鉄を探します。鉱脈のない国では，いくら探しても鉄は見つかりません。



②軍資金

金の鉱脈を探します。運良く見つかると，軍資金が増えます。一種の賭けといえます。

③人材

まだ発見されていない武将を捜します。見つかった武将は，命令5：>人材登用<で登用に成功すれば，貴方の配下とすることができます。

④玉璽

どの君主も玉璽を持っていない場合，玉璽はどこかの国に落ちています。それを捜させるのが，この命令です。

命令12：>略奪<

住民から金，米，女を奪い取って来ます。美女とは，この命令で住民から略奪してきた女たちのことです。略奪を行うと民忠誠度は極端に低下し，貴方のカリスマも下がってしまいます。その国にいる現役武将たちのうち，武力の高い者は喜び，知力の高い者は悲しんでそれぞれ貴方に対する忠誠度が増減します。

命令13：>築城<

城を建設します。城を建てるには，かなり巨額の投資が必要です。もし，築城できるだけの資金があったならば，一時的にHEX画面が表示されますので，どこに城を築くかを，カーソルを動かして入力します。城はHEXのうち，○印のついているところにのみ建てられます。各国には，城数に上限がありますので，○印が一つもないときは，もうそれ以上，その国に城を建てることはできません。

築城命令を発しても，すぐに城ができる訳ではなく，城が完成するのは約1年後となります。築城中のHEXは，×印がつきます。

城は，戦略上は町として税金の徴収源となり，戦術上は敵に攻め込まれたとき，防衛の拠点として機能しますので，巨額の投資が必要でも，また完成に一年かかったとしても，建設する価値があります。

命令14：>密計<

他国に武将を送り込んで，武将や住民の忠誠度を下げたり，兵糧の倉庫を焼き払ったりします。

①君主の悪言を流す

敵の君主の悪いうわさを流し，その国にいる武将の忠誠度を低下させます。

②住民を翻弄する

住民におかしなうわさを流し，住民忠誠度を低下させます。

③米を焼く

兵糧の倉庫に火をつけ，兵糧を3分の1焼き払います。

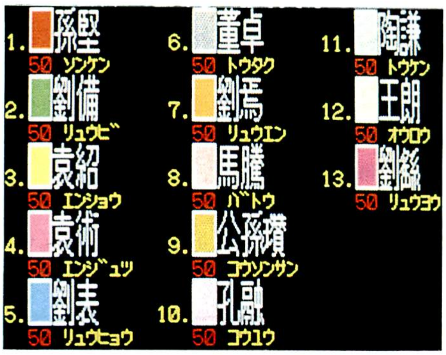
密計のために送り込んだ武将の能力が低かったり，敵国に知力の高い武将がいたりすると，密計は失敗することがあります。また，送り込んだ武将が敵に捕まってしまうことがありますので，注意が必要です。

コンピュータ側も密使を送り込んで来ますので，貴方の国で悪いうわさが流れたり，兵糧を焼かれたりすることが

あります。

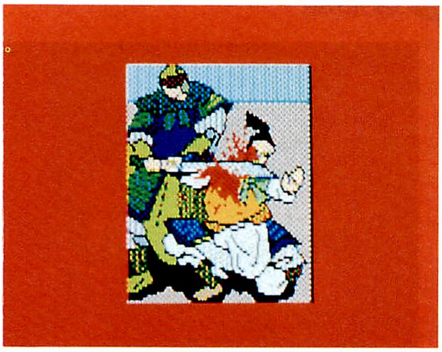
君主の悪言を何度も流して，敵国の大守の忠誠度を低下させ，その大守を登用して引き抜いてしまえば，まったく戦闘を行なわずに，その国を手に入れることが出来ます。

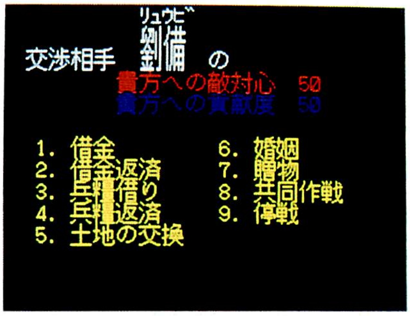
命令15：＞外交交渉＜



他の君主と交渉します。交渉のために，使者を一人相手のもとへ送り込みます。交渉が成功するか，失敗するかは，貴方のカリスマ性と，使者の能力にかかっていますが，それ以上に、以前相手の君主とどんな関係にあったかによります。最近戦争をしていたり，借金を返していなかったり，相手からの交渉に応じていなかったり，あるいは配下の武将を引き抜いていたりすると，相手の貴方に対する怒りが大きくなっており，交渉が失敗するばかりでなく，怒りが激しい場合には使者が殺されてしまいます。

この相手の怒りの大きさは〝敵対心〟として君主の様子を見たときに表示されます。また，この命令を選択したときに，君主名の下に表示される数字もこの敵対心です。





この相手の怒りの大きさに依って，コンピュータ担当の英雄は，攻め込む相手を決めますので，交渉では相手の怒りを鎮める事が，目的の一つとなります。

また，使者の貴方への忠誠度が低く，交渉相手のカリスマが高い場合には，使者が貴方のもとへ帰らないことがあります。

❶借金

他の君主から金を借ります。商人からの借金と違い金額の制限もなく，利子も付きませんので，きちんと返しさえすればたいへん便利でお得です。しかしながら，君主からの借金や借りた兵糧の返済が滞ると，その君主を怒らせることになりますので，借金や借りた兵糧を忘れないようにしてください。君主からの借り物は，国状態には表示されません。また，交渉が成功しても，相手の君主の居る国の軍資金が，貴方の求めた金額より少ない場合は，借りられる額はそれより少なくなります。

❷借金返済

君主からの借金は，秋に自動的に返済されますが，この命令で早く返してしまうことができます。

❸兵糧借り

他の君主から兵糧を借ります。注意事項は，借金と同じです。

❹兵糧返済

君主から借りた兵糧は，秋に自動的に返済されますが，この命令で早く返してしまうことができます。

❺土地の交換

他の君主の領地と，自分の領地が隣りあっている場合，その領地を交換することができます。この交渉をうまく使うと，孤立してしまった自分の領地をまとめることができます。

交換するためには，相手の領地が二つ以上あり，交換後相手の領地が，相手の他の領地に隣接している必要があります。

土地を交換すると，両方の土地の住民の忠誠度が低下します。

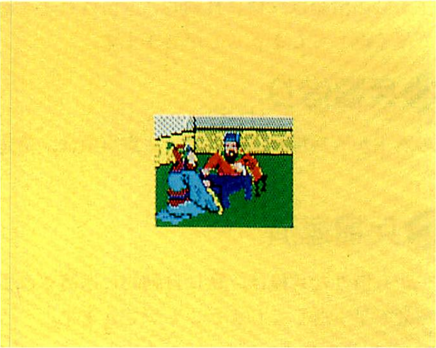
6 婚姻

貴方の娘を相手の君主に嫁がせます。これにより，相手は貴方によい印象を持つことになり，敵対心を大幅に下げることができます。他の交渉の成功率が上がり，攻め込んでくる可能性はほとんどなくなります。しかし，貴方が攻め込んだことのある相手だったり，借金を返さなかったりしていた場合には，その君主の怒りに触れ，娘・使者ともに殺されてしまう場合もあります。そうなると，貴方のカリスマ，運が低下してしまいます。

貴方の娘を嫁がせた君主の領地へ，貴方が攻め込むと貴方のカリスマ性が低下します。その君主が死亡して，他の武将が君主になった場合には，この問題は解消されます。

7 贈物

他の交渉を成功させるために，また，自分の領地に攻め込まれないために，他の君主の貴方に対する怒りを鎮める効果のある贈物をします。貴方に対する敵対心が10以下になればその君主が攻めてくることはまずありません。



8 共同作戦

これは相手の君主をけしかけて，第3の敵を攻めさせるものです。従って貴方が窮地に陥ったとき，助けてくれるということではありません。

9 停戦

交渉相手と戦争中の国がある場合，お互いに攻め込んでいる方が撤退し，戦争をやめるものです。

10 土地を要求する

貴方が他の君主に対して外交交渉を続けた結果，その君主の貴方に対する敵対心が0になった場合，貴方はその君主に対して土地を要求することができます。相手の君主は，いままでに貴方からいろいろな恩を受けているわけですから，世間体からも拒否することはできません。しかし，貴方が土地を得るためには，相手に金10000，または玉璽を贈るか，または娘を嫁にやらねばなりません。

また，逆も成り立ちます。即ち，ある君主の貴方に対する貢献度が100に達すると，その君主に土地を要求されることがあります。このとき，貴方は拒否することはできません。

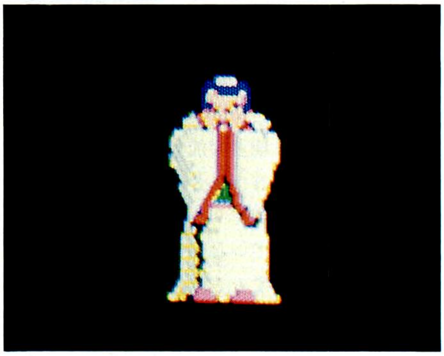
命令16：＞取り引き＜

1 商人

常に商人がいるのは4，7，10，13，20，21，28，29，37，39，48，56国だけで，その他の国は，旅の商人が渡り歩いているので，いつもいるとは限りません。特に，民忠誠度の低い国や，土地価値の低い国，夏の南部の国，冬の北部の国にはほとんど訪れません。

(1)借金，借金返済

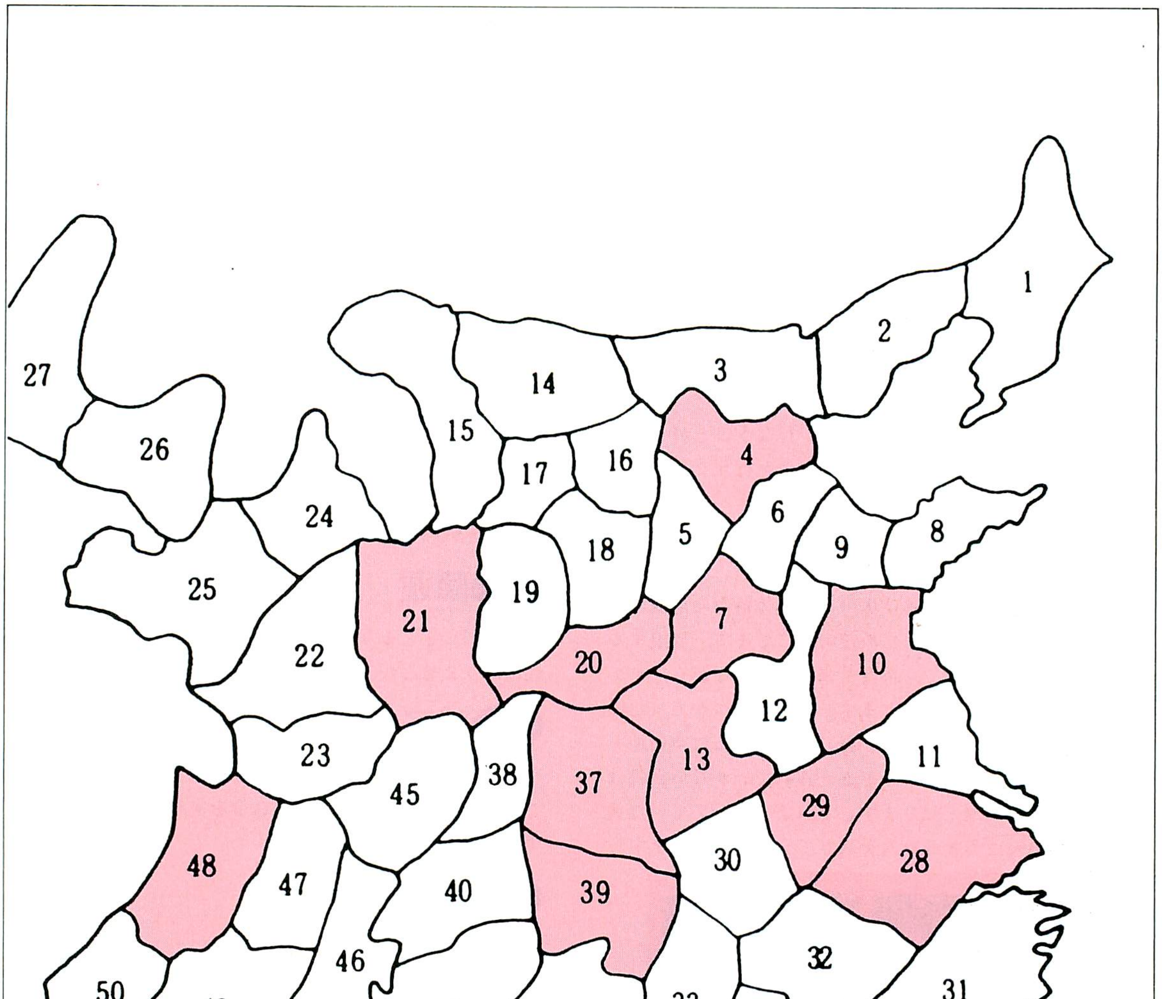
商人から借金をしたり，借金を返済したりします。返済は秋に自動的に行われます。借金は合計10000までしかできません。



(2)兵糧売り，兵糧買い

兵糧の売り買いを行います。

2 鍛冶屋


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58

ー商人が常にいる国ー

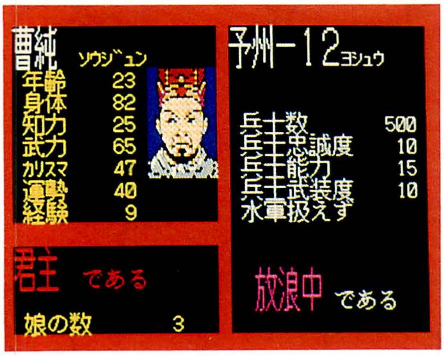
鍛冶屋は鉄10と金1で武器を1作ってくれます。金が足りなくても，仕事をしてくれることがあります。
武器を得ることにより，兵士の武装度が上がります。

命令17：＞委任解任＜

自分の領地が増えてくると，全ての領地に命令を出すのは煩わしくなりますので，重要でない国は委任してしまうと，貴方の配下の武将が治めてくれます。
しかし，委任している国に攻め込まれると，貴方はその国の配下に命令を与えることはできません。従って委任していた国の周囲に敵国が現われた場合には，解任してその国を貴方の統治下においた方がよいでしょう。
この命令は，君主のいる国からしか行なうことができません。この命令を実行しても，他の命令を行うことができます。

命令18：＞放浪＜

周りを強国に囲まれ，逃げ場のない絶体絶命の危機に陥ったとき，最後の手段として放浪の旅にでます。放浪すると，国を捨て，兵を捨て，捲度重来の夢を見ながら，あてのない旅を続けることになります。領地が幾つかあった場合，君主がいない国の武将は在野に下り，そこは空白地となります。君主がいるところでも，連れていかない武将は在野に下り，空白地となります。それまでかかえていた兵士は，武将1人につき500人を残して全員解雇されます。



また，戦争や人材登用で敵に捕まってしまった場合，運良く逃がされたとしても，自国に帰ることができずに放浪状態に陥ってしまうことがあります。戦争中，放浪状態に陥ってしまった場合は，戦争中の味方の武将のみがついてきます。人材登用で，敵に捕まり放浪状態に陥った場合は，どの武将もついてきません。

放浪の旅に出ると，貴方の出すことのできる命令は，次の五つだけになります。

1 移動

隣国へ移動します。このとき，貴方のもとへ義勇兵が集まってきますので，一緒に放浪している武将の誰かが，貴方自身の持つ兵士に加えます。全兵士数が20000人に達すると，もはや放浪を続ける訳にはいかなくなり，自動的に旗揚げとなります。
誰かの領地に貴方がいる場合，移動すると貴方は捕まってしまう可能性があります。

2 旗揚げ

空白地にいる場合には，建国してそこを自分の領地とし，誰かの支配地にいる場合には，画面はＨＥＸとなってその領主と戦闘を開始します。

3 隠遁

その国にとどまります。誰かの領地にいても捕まる可能性はありませんが，義勇兵はやってきません。

4 様子を見る

各国の状態や，自分の配下の様子を見ることができます。この命令を実行しても，他の命令を実行することができます。

5 中断

命令20：＞中断＜と同じです。

命令19：＞なにもしない＜

なにもせず，その日を過ごします。

君主の死亡について

君主が死んでしまうと，配下の武将の中から後継者が選ばれ，後を継いで君主となります。配下の武将が1人もいないときは，その君主の一族は滅亡します。
もし，貴方が死んでしまった場合，配下の中から後継者を選びだし，今後貴方はその武将となって支配を続けます。配下の武将が，1人もいないとゲーム終了です。
君主が新しい武将に代わると，新しい君主の能力に依っては配下の武将たちの君主に対する忠誠度が低下し，忠誠度が0になってしまった武将は君主のもとを去り在野に下ってしまいます。

第2セクション　基本的攻略法

人材登用が勝負の鍵

ゲームの最終目的は，中国全58国の統一ですので，少なくとも各国に一人の武将が必要なため，最低でも貴方を除く57人の武将を配下におかなければなりません。57人の人間を管理するだけでも，大変なことです。「三国志」には，総勢255人の武将達がいるので，配下の組合わせは無限にあると言えます。しかも彼ら一人一人に性格づけがなされていますので，その使い道にもいろいろあるのです。

例えば，カリスマの高い武将は外交官として他国へ，知力の高い武将は外交官として他国へ，知力の高い武将は開発を，武力があれば戦場へ，といった具合にあなたが指示をするわけです。また，武将を何かの用途に使えば経験値が上がるといったようなロールプレイング的要素もあるわけです。但し，ロールプレイングゲームのように、人間の成長性を目的としたものではなく，いかに優秀な人材を手にするかがキーポイントとなる為，人との継がりを大事にして下さい。

また，誰の配下にもなっていない若き豪傑達が，あらゆる国に潜んでチャンスを待っています。これらの人材を他の英雄より早く手に入れる事が，全国統一の鍵となるでしょう。

これらの人材は，小説での出生地や出現地を基に設定されていますので，どこでも人材がみつかるという事はありません。それに加えて，彼らが生きた年代も小説どおりになっていますので，その時期が来ないと彼らに出会う事はありません。

しかし，255人もの人材がいるわけですから，誰一人としてみつからないということはないでしょうが，人材のいない国もありますので，注意して下さい。

人材を発見する事ができたならば，〝人材登用〟のコマンドでみつけた人材を自分の部下にして下さい。幾ら探しても，人材がみつからない場合は，他の君主の武将を引き抜いてもかまいません。それらの武将は，忠誠度が低ければ低い程，貴方の部下になる可能性が高いわけです。こうやって，人脈的にも豊かな大国を築いていって下さい。

攻撃は最大の防御なり

戦う事が，ウォー・ゲームの本質ですので，その戦略をいち早く理解し，我が物とする事が一つの鍵となります。

戦略といっても，自分から攻め込む場合と敵に攻め込まれる場合とでは，おのずから攻撃方法が変わってきます。他国へ攻め込む場合は，先ず〝様子を見る〟コマンドで敵国の詳しい情勢を確認しておくべきです。

相手が強国と知らずに，いきなり攻め込んで退却するようでは，とても中国制覇はできませんから……。自分が勝てそうな国がみつかりましたら，さっそく攻め込みましょう。

その時，軍資金や兵糧は少しゆとりのあるように持たせて下さい。せっかく，強大な軍隊を率いても，兵糧切れでは目も当てられません。勝てる見込みがあって攻め込むわけですから，多少無理な戦いをしても，負けることはないはずです。しかし敵に攻め込まれた場合は，どんな強国が襲ってくるか見当がつきません。ですから，戦略的にもただむやみやたらに攻撃していても，敵を打ち負かすことはできません。要領よく，適確に敵の弱点を攻めることが，勝利への近道なのです。敵の兵士数ばかりに気をとられていないで，兵糧や軍資金にも目を向けて下さい。きっと，どこかに抜け道があるはずです。

例えば，敵の兵糧や軍資金が少ない場合，こちらから攻撃を仕掛ける必要はありません。何もせず，おとなしく敵の資源がなくなるのを待っていれば良いわけです。

また，敵の数が多くて勝ち目のない場合は，兵力の大部分を兵糧攻撃に回しましょう。敵の兵糧を奪ってしまえば，勝ちなわけですから，無駄な争いは避けた方が無難です。味方の兵力を合わせても，兵糧を守る敵に勝てそうもない場合は，〝火計〟や〝ののしってから移動〟を使用して敵兵を兵糧から引き離すのも良い方法です。

しかし，兵糧を奪うのに夢中となり城をもぬけの殻にしないようにくれぐれも注意して下さい。城を全部占領されてしまっては負けとなりますので，ぬかりのないようにして下さい。また，兵糧攻めと同様に，君主（君主がいない場合は総大将）を狙うのも良いでしょう。敵の君主が敗れた場合も勝ちとなりますので，これらの事を参考にして，被害の少ない有益な戦闘方法を発見して下さい。

戦闘中に倒した武将は捕虜となり，〝頸を切る〟，〝逃がす〟，〝召し抱える〟の３種類の処理ができます。この場合，〝召し抱える〟のが最良の手と思います。前項で述べました通り，人材は非常に貴重ですので，簡単に殺すよ

うな無駄な事は，慎まなければいけません。特に，優秀な武将は，何としても手に入れなければないません。忠誠度の低い武将は，戦争時に寝返る事があります。

ですから，部下のほしい時などは，忠誠度の低い武将が多い国を攻めるのも一つの手でしょう。ただ一つ気をつけなければならない事は，君主を自分の部下にすることができない為に殺してしまうと，他の武将の誰かが次の君主となり優秀な人材を１人失う可能性があります。

しかし，普段は武将の指揮する兵士を全滅させなければ，武将を手に入れる事ができませんので，自軍も相当の被害を覚悟しなければいけませんが，君主を倒した場合，他の武将が無傷で手に入り，被害も最小限で済むというメリットがありますので，戦争中は状況にあわせて対処して下さい。

戦争をするという事は，領土を拡張するだけでなく，武将を手に入れる為に必要不可欠な行動ですので，各コマンドの意味をよく理解し（第１セクションでコマンドの説明をしています），分が悪い戦争でも勝つ事のできる名軍師に早くなれるようにしましょう。

英雄について

	武将名	兵士数	水軍	忠誠
兗州７国君主	曹操（そうそう）	10000	○	
総兵士数17100	夏侯惇（かこうとん）	1500	○	82
	夏侯淵（かこうえん）	1500	○	87
	曹仁（そうじん）	1100	○	89
	曹洪（そうこう）	900	○	95
	荀彧（じゅんいく）	100	×	92
	曹純（そうじゅん）	2000	×	92
荊州41国君主	孫堅（そんけん）	5000	○	
総兵士数9900	黄蓋（こうがい）	1100	○	88
	韓当（かんとう）	900	○	87
	程普（ていふ）	500	×	90
	朱治（しゅち）	600	×	96
	蔣欽（しょうきん）	800	○	89
	周泰（しゅうたい）	1000	○	87
代州14国君主	劉備（りゅうび）	500	○	
総兵士数3000	関羽（かんう）	500	○	100
	張飛（ちょうひ）	500	○	100
	孫乾（そんかん）	1500	×	92
冀州４国君主	袁紹（えんしょう）	2300	○	
総兵士数9100	沮授（そじゅ）	700	○	95
	郭図（かくと）	1200	×	88
	袁譚（えんたん）	1300	○	97
	袁煕（えんき）	1200	×	99
	袁尚（えんしょう）	2400	○	96
冀州５国太守	陳林（ちんりん）	100	×	69
総兵士数4100	顔良（がんりょう）	1000	○	89
	文醜（ぶんしゅう）	900	○	85
	許収（きょしゅう）	500	×	49
	高覧（こうらん）	700	○	45
	張郃（ちょうこう）	900	○	41
荊州37国君主	袁術（えんじゅつ）	20000	○	
総兵士数26500	袁胤（えんいん）	1100	×	98
	張勲（ちょうくん）	900	○	78
	紀霊（きれい）	1500	○	74
	陳紀（ちんき）	700	×	79
	梁紀（りょうき）	900	×	89
	梁剛（りょうごう）	1400	×	84
荊州38国太守	呂範（りょはん）	800	×	22
総兵士数3600	雷薄（らいはく）	500	○	37
	李豊（りほう）	1700	×	87
	陳蘭（ちんらん）	600	○	31
荊州39国君主	劉表（りゅうひょう）	10000	○	
総兵士数15100	黄祖（こうそ）	1500	○	87
	蒯越（かいえつ）	300	×	78
	蔡瑁（さいぼう）	2000	○	76
	王粲（おうさん）	200	×	78

	武将名	兵士数	水軍	忠誠
	張允（ちょういん）	1100	○	74
荊州40国太守	韓遂（かんすい）	800	○	81
総兵士数1700	呂公（りょうこう）	900	×	89
秣州18国太守	李粛（りしゅく）	5000	×	19
総兵士数25000	華雄（かゆう）	20000	○	82
秣州19国太守	李傕（りかく）	20000	○	76
総兵士数27000	樊稠（はんちゅう）	7000	×	87
司隷20国君主	董卓（とうたく）	20000	○	
総兵士数52800	李儒（りじゅ）	1000	×	74
	呂布（りょふ）	20000	○	32
	蔡邕（さいゆう）	1000	×	100
	賈詡（かく）	700	×	20
	徐栄（じょえい）	10000	○	85
	董旻（とうびん）	1000	×	89
雍州21国太守	郭汜（かくし）	20000	○	79
総兵士数31600	張済（ちょうさい）	1600	×	73
	胡軫（こしん）	5000	×	89
	趙岑（ちょうしん）	5000	○	76
益州47国太守	鄧賢（とうけん）	700	×	81
総兵士数11900	張任（ちょうじん）	1700	○	96
	呉蘭（ごらん）	5000	○	88
	雷同（らいどう）	4500	○	90
益州48国君主	劉焉（りゅうえん）	5000	○	
総兵士数11400	張松（ちょうしゅう）	400	×	61
	孟達（もうたつ）	800	○	41
	黄権（こうけん）	1000	×	97
	王累（おうるい）	200	×	99
	劉璋（りゅうしょう）	2000	○	99
	呉懿（ごい）	2000	○	95
益州49国太守	楊懐（ようかい）	1500	○	85
総兵士数6200	高沛（こうはい）	1000	○	79
	厳顔（げんがん）	3700	○	87
青州９国君主	孔融（こうゆう）	10000	○	
青州８国太守	鮑信（ほうしん）	1700	×	67
幽州３国君主	公孫瓚（こうそんさん）	20000	○	
徐州10国君主	陶謙（とうけん）	500	×	
総兵士数1800	陳珪（ちんけい）	500	×	87
	糜竺（びじく）	800	×	89
徐州11国太守	陳登（ちんとう）	1900	×	85
涼州25国太守	程銀（ていぎん）	1000	○	81
涼州26国君主	馬騰（ばとう）	15000	○	
揚州31国君主	王朗（おうろう）	1500	×	
総兵士数1900	虞翻（ぐほん）	400	×	82
揚州28国君主	劉繇（りゅうよう）	1000	×	
総兵士数1800	太史慈（たいしじ）	800	○	97

各国の武将（189年）

ここに記してある表は，シナリオ1の初年度189年の各国に君臨する，武将の完全データです。

シナリオ1に登場する君主は，全部で14人ですが，この中で貴方がプレイできるのは上部8人です。この中から一人を選ぶわけですが，見て分る通り勢力にはかなりの開きがあります。劉備の統治国，代州では武将数4，総兵士数3000です。董卓の統治国は，司隷の他に大守に任せている3州を含み，武将数15，総兵士数136,400といった具合にその差は歴然としています。

だからといって，董卓がいいかというとそうでもありません。兵士数が多ければ多い程，国がしっかりしていなければ，内政に支障をきたし兼ねません。ですから，どの君主を選ぶかは，メリットだけでなく，デメリットも考慮に入れた方が良いでしょう。

ゲーム初期に，他の君主より有利な状態で進められる事は，それだけスムーズに行動できるわけですから，願ってもない事です。しかし，ゲームに慣れてきますと，それでは物足りないと感じる方もいるでしょう。不利な状況で，ゲームを始めるというハンディを克服するのも思考ゲームの一つの楽しみですので，いろいろな君主で試してみて下さい（筆者としては，最初は曹操，そして極めてきたら劉備というパターンをおすすめします)。

主役の選び方

三国志の主役・劉備ですが，彼はシナリオ1では相当不利な状態です。最北端に追いやられていますし，国自体も弱小ですので，基盤作りにはかなり時間を要します。ですからいっその事，放浪の旅に出て，新天地を見つけるのも良いでしょう。南方には，敵の手は届きませんので，じっくりと基盤作りができるわけです。あくまで代州から離れたくないという方は，早いうちに幽州の公孫瓚を叩かねばなりません。ここは，強国ですのでそう簡単には勝たせてくれないでしょうが，幽州には，優秀な武将が潜んでいますから，絶対入手したい国です。そうしますと割合，楽に進める事ができますので，幽州を手に入れるまでが勝負の鍵となります。

曹操や孫堅は，比較的有利な状態にあるといえるでしょう。お互い，武将数が7で人材的にも手ごろですし，忠誠度も高い為，裏切られる心配はありません。ですから，安心して国作りに時間をとれます。ただし，洪水確率が高い為，洪水対策には気を配らねばなりません。

そして，ある程度自国が裕福になりましたら，領土拡張をし人材探しを行いましょう。特に曹操の場合ですが，辺りに強国が多い為，領土を増やしても一つの国に武将を集め過ぎずに，各領地に武将を配分する様に気を付けて下さい。戦争は，その後でも決して遅くはないのですから。

袁紹・袁術・劉表は，最初から中堅クラスの武将を統治している，結構力のある君主です。武将数はそれぞれ，12人，11人，8人とかなりいますが，袁紹・袁術の場合は，忠誠の低い武将も抱えておりますので，忠誠度を上げる必要があります。

しかし，初期時は軍資金も少ない為，忠誠度を上げるのは国作りの後にすべきです。数人の武将の忠誠度を上げる為に，国を犠牲にしていたのでは，後々苦戦を強いられる事になりますので，無理に忠誠度を上げようとするのはあまりおすすめできません。初期時に，2国統治しているという事はメリットですので，二つの国に関連性を持たせてうまく生かして下さい。2国でうまく軍資金や兵糧のやり取りをすれば，より強大な国を作る事が可能なのですから……。

初めての方や，まだゲームに慣れていない方は，比較的メリットの多い劉焉(りゅうえん)をおすすめします（前項で曹操と書いたのは，曹操はカリスマ性が高いため，全国統一を目指すのであれば，後々有利なるからです)。劉焉の場合，武将数は14人と人材も豊富ですし，統治国も三つあります。また，どの君主とも隣接していないと同時に，侵略できる空白地も多い為，自国の基盤を確実なものとするのに有利だと言えるでしょう。当面の間は人材を探したり，戦争による領地拡大をする必要はありませんので，国作りの自分なりの能率的な方法など，存分に試せる筈です。ですから自分のやりたい君主ではどうしても勝てないという方などは，練習用に一度劉焉を選んでやってみるのも良いと思います。

最後の1人は，董卓ですが，武将数，兵力ともに他のどの君主よりも圧倒的です。しかしゲームを進めるうちに，それが仇となり，困難な展開を送らなければならない事がわかるでしょう。膨大な兵力を維持するには，それなりの軍資金が必要なのですが，それを賄(まかな)うだけの国力がありません。しかも，2万もの兵力を率いる呂布の忠誠度が低い為，他の武将に引き抜かれる可能性が大きいのはもちろんの事ですが，攻め込まれた時，敵に寝返ってしまった場合は非常に危険です。2万の兵力が自軍から他軍へ移ってしまうわけですから，4万の差が生じるわけです。この差は勝負を左右する事に成りかねませんので，まず最初に忠誠度の低い武将には，兵を預けないように再編成するのが最善策です。

その後で，兵力が片寄らないようにうまく調整して，隣接の空白地に武将を移動させるのです。また，兵力が多い事を生かして，最初に戦争してしまうのも良いかもしれません。しかし兵糧が少ない為，長期戦は不利ですので，短期決戦を強いられるでしょう。とにかく董卓の場合は兵力が多過ぎるのがメリットかつデメリットとなりますので，それをどう生かすかが，後々大きく影響してきます。

戦術（ＨＥＸ画面）

1 配置

ＨＥＸにはいると，まず攻撃側から武将を配置します。配置が出来るのは，ＨＥＸ上に○印がでているところです。攻め込んだ場合には，最初に兵糧を何処に置くか決めて下さい。兵糧を敵に取られると，兵糧0となって貴方の負け

となるので，兵糧は味方の武将を配置したマス目に置くべきです。次に，防衛側の武将を配置します。全員を配置する必要はなく，特定の武将を選んで配置することが出来ます。最低1人は配置する必要があり，また10人までしか配置できません。配置せずに待機中の武将がおり，ＨＥＸに配置されている武将が，10人未満の時は各ターンの初めに，

援軍を送り出しますか（Y／N）？

と聞いて来るので，援軍を繰り出したい時はYと答えて下さい。なお，防衛側は城を全部取られると負けとなり，また城は防衛上有利なので，城に武将を配置すべきです。

2 勝利条件

勝敗は，次のいずれかの場合が満たされると決定します。

(1)攻撃側の勝利

＊防衛側の軍資金，または兵糧が0になったとき。

＊城を全部占領したとき（誰もいない城があってはいけない）。

＊防衛側の武将が1人もいなくなったとき。

＊防衛側に君主がいて，その君主を殺すか，または捕らえて逃がしたときに，放浪の旅に出てしまったとき。

(2)防衛側の勝利

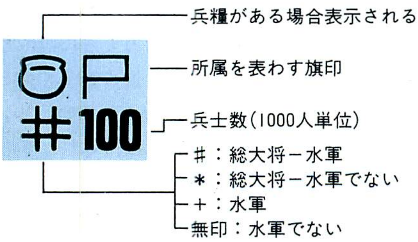
＊攻撃側の軍資金，または兵糧が0になったとき。

＊攻撃側の総大将を倒したとき。

＊攻撃側の兵糧を奪ったとき。

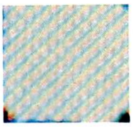
3 HEXにおける部隊と地形の表示

(1)部隊



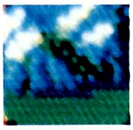
(2)地形

＊冬には，部隊の機動力が2ずつ低下します。



●平地

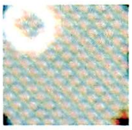
入り込むのに必要な機動力＝2



●山地

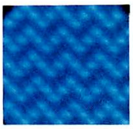
入り込むのに必要な機動力＝4

防衛上有利です。



●湿地

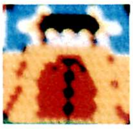
入り込むのに必要な機動力＝5



●河，湖，海

入り込むのに必要な機動力＝6（水軍）

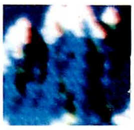
10（水軍でない）



●城

入り込むのに必要な機動力＝3

防衛上特に有利です。



●山岳地

入り込むことはできません。

［戦術時（ＨＥＸ画面）における命令］

1 移動

(1)通常移動

部隊を移動させます。1マス動くごとに，その地形に対応した機動力が消費され，機動力がなくなるまで連続して移動することが出来ます。

機動力が余っていても〔ＲＥＴ〕を入力することにより，そこで止まることができます。冬には機動力が2減少するので，動きが鈍ります。

(2)ののしってから移動

敵の部隊が隣接している場合，移動する前にその部隊をののしると，敵部隊の部将の能力が低い場合には，自分の部隊が移動したあとをその敵部隊が追って来ます。失敗した場合には，通常の移動となります。

(3)散開

部隊を二つに分けます。敵部隊を取り囲み，一斉に攻撃することによって，自軍の損害を減らすことができますので，散開して取り囲むようにします。しかし，散開すると移動することができなくなってしまいますので，注意が必要です。

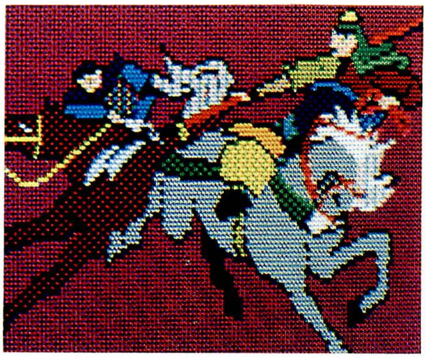
(4)集結

散開している部隊を一つにまとめます。

2 攻撃

(1)通常攻撃

隣接している敵部隊を攻撃します。戦闘の結果，双方に被害がでて兵士数が減ります。兵士数が0になると，たいていは武将が敵に補らえられてしまいますが，補らえられない事もあります。兵士数が0であっても，その武将一人で戦う事ができます。



敵の武将を補らえると，生かすも殺すも貴方の自由となります。

当然のことですが，補らえた武将を殺してしまうと，その武将はこの世からいなくなります。

補らえた武将を逃がすと，普通の武将は在野に下ります。君主である武将を逃がすと，他の国に逃げたり，放浪の旅に出たり，なにごともなかったかのように再び貴方を攻撃してきたりします。

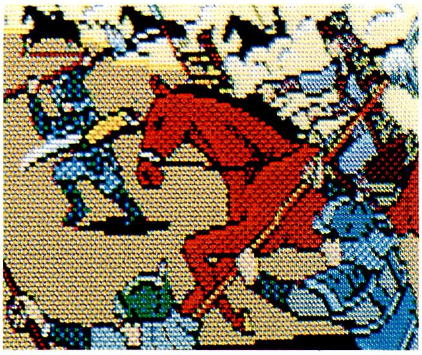
補らえた武将を召し抱えると，その武将は貴方の配下となります。貴方が攻め込んだ時に召し抱えた武将は，戦闘に使わなければいけませんが，攻め込まれた時に召し抱えた武将は，戦闘に使わず待機中にすることができます。大抵の場合，捕らえた武将の，貴方への忠誠度は大変低く，敵に寝返ってしまう可能性大ですので，注意が必要です。

また，君主を召し抱えることはできません。

(2)一斉攻撃

攻撃目標である，敵部隊に隣接している全ての味方の部隊が，同時に攻撃します。一斉攻撃をかけると，味方の損害は攻撃に参加した部隊の数で割られます。

従って，敵を取り囲むとそれだけ有利になります。



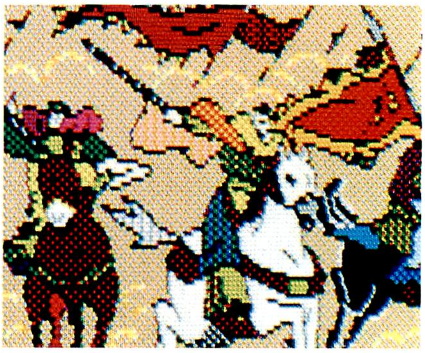
(3)突撃

敵部隊のマス目に入り込んで，どちらかの兵士数が0になるまで両軍入り乱れての白兵戦を行います。

突撃を行った場合，敵武将の底力が低いと，生補りにすることができず，戦乱の中で殺してしまうことが多くなります。武将を手に入れたいときは注意が必要です。

(4)計略

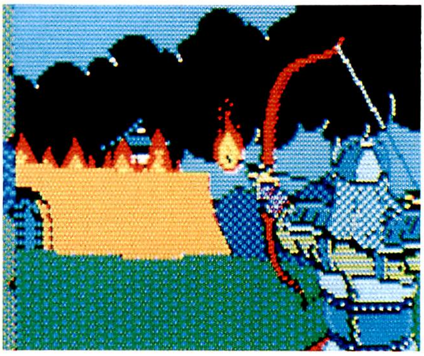
敵部隊を罠にかけます。武将の知力が，高くないと成功しません。計略が成功すると相手の兵士数が減るだけでな



く，機動力を一時的に0にする事ができます。この攻撃は，味方に被害が出ないので，兵士数が少ない場合に有効です。ただし，計略を用いて敵部隊の兵士数を0にしても，敵武将を捕えられる可能性は希です。

(5)火計

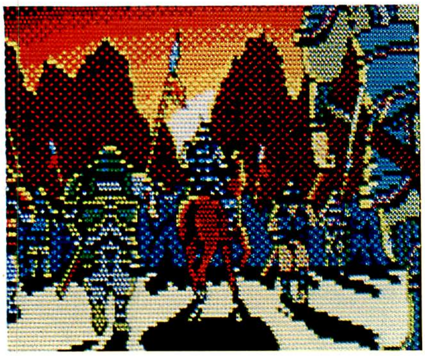
隣接するマス目に火を放ちます。成功するとその場所が炎に包まれ，そこにいる部隊は火のついていない場所に移動するか，退却又は降参しなければ全滅し，武将も焼け死んでしまいます。炎は各ターンごとに風下へ向かって燃え拡がってゆき，敵，味方の区別なく焼き払って行きます。



❸退却

部隊を，隣接する自分の領地が，空白地へ退却させます。退却できる土地がないときは，退却できません。退却は失敗する事も多く，特に機動力が少ないときや，多くの敵部隊に接している場合には，敵に捕らえられてしまう可能性が高くなります。

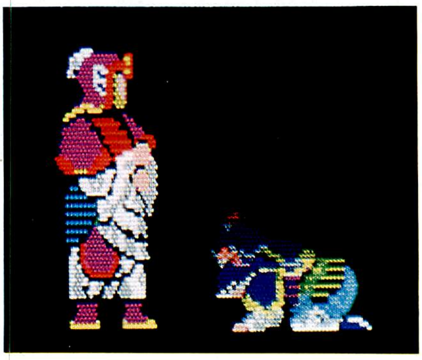
武将が退却する時は，その部隊のみ有効ですが，君主(総



大将）が退却すると，全軍退却とみなされますので気を付けて下さい。

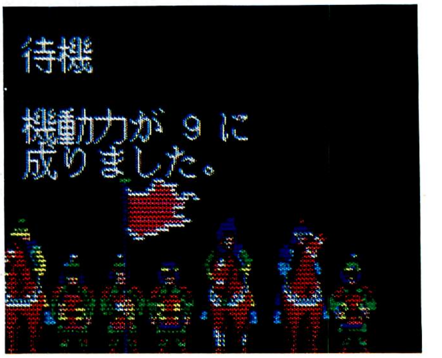
④降参

武将を降参させます。降参すると戦闘で敵に補まったときと同じ扱いになります。



⑤待機

部隊を現在位置するＨＥＸ上で休息させ，機動力を養います。待機すると，機動力が１上がります。ただし，機動力は最大15までです。



⑥報告

部隊の状態を報告させます。敵の部隊の状態も見ることができます。

［序盤の進め方］

どういう風にゲームを進めていくのか，よく理解できていない方のために，序盤戦のすすめ方を簡単に述べてみたいと思います。

すぐに戦争をするのは，よくありません。まず，国力をかためるのが先決です。最初の２年は，国の基盤を作るのについやす方がよいでしょう。まず洪水確率を下げ，民の忠誠度を上げ，開発をして土地の価値を上げます。

秋になり，軍資金も増えてきたからといって，戦争をすぐ始めるようなあわて者ではいけません。なにごとにもまず，国の基盤をかためるのです。

洪水確率を１ケタに，土地価値は70以上は欲しいところです。民忠誠度も，70以上は欲しいところです。

国力も上がり，軍資金に余裕がでてきたら兵士を雇いましょう。ただしこのとき，武将，兵士の忠誠度を上げておくのを忘れてはいけません。

軍事力が上がっても，むやみやたらに攻め込むのではなく，武将などを増やしながら，ゆっくりと領土拡張していくのです。あせってゲームを進めていくと，シナリオ１の董卓の領土みたいになってしまいますよ。

昔からよくいわれています。

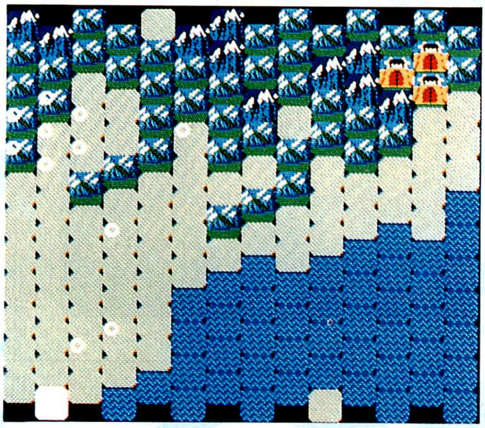
「あわてる乞食はもらいが少ない」

HEX画面，全58国公開!!

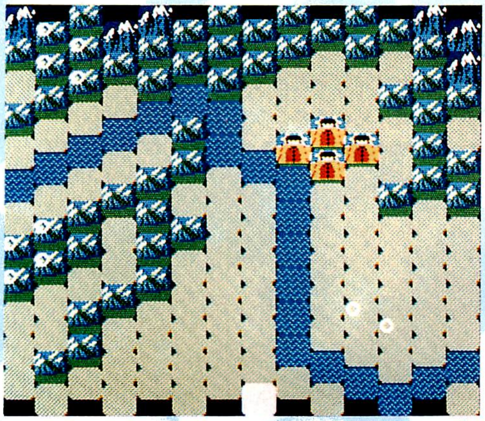
[幽州3国(1〜3)]

平地，水，山の三要素が，とてもバランスよく配置されています。比較的攻めやすいでしょう。

1



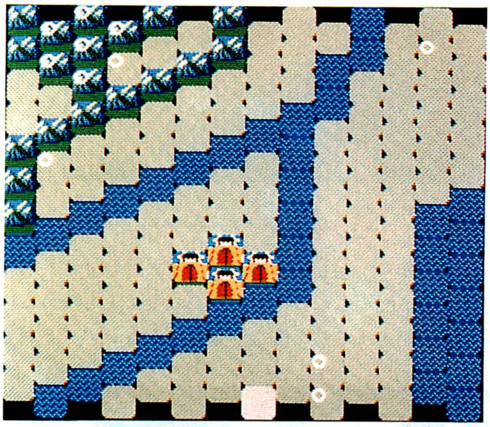
2



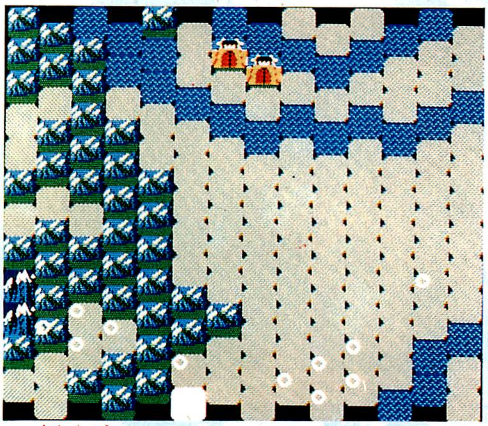
3

[冀州2国(4〜5)]

水，湿地が，70％近くを占めています。防衛上有利です。水が多いため，火計はほとんど意味をなしません。



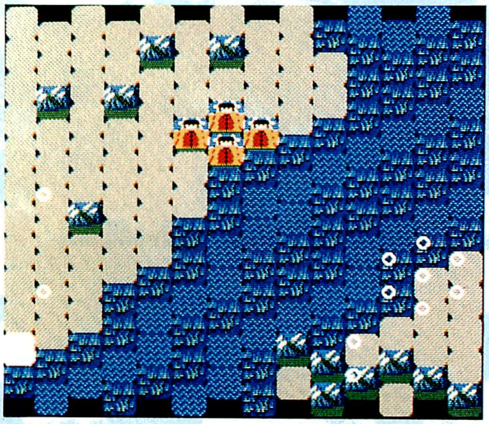
4



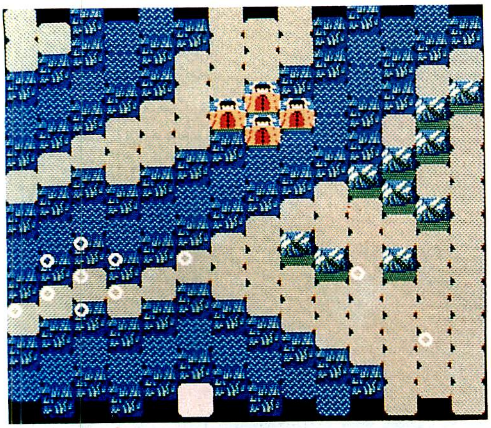
5

[兗州2国(6〜7)]

水軍でないと，攻め落とすのはつらいでしょう。この州は，冀州と同じく火計を行っても殆ど意味がありません。



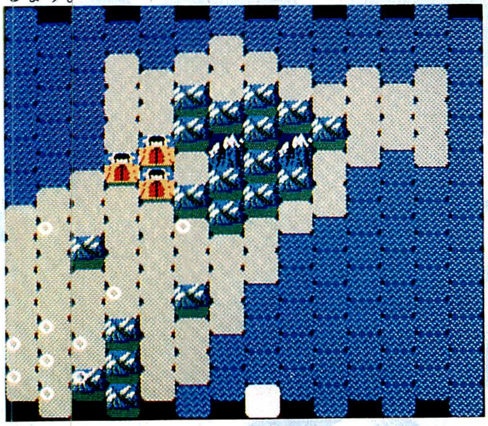
6



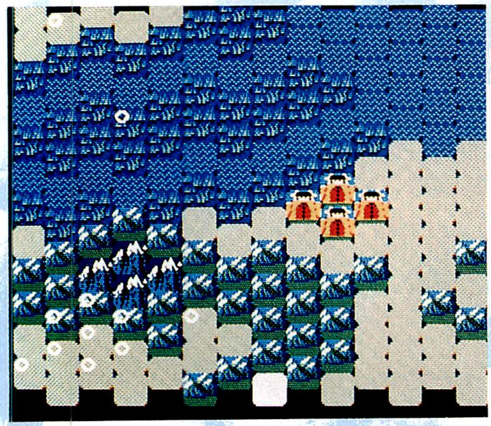
7

[青州(せいしゅう)2国(8,9)]

水，湿地，平地，山がバランス良くとれています。8部隊が平地，山に配置されるので，水軍はなくとも攻めるのは容易です。かえって防衛側は，逃げ道がないので不利でしょう。



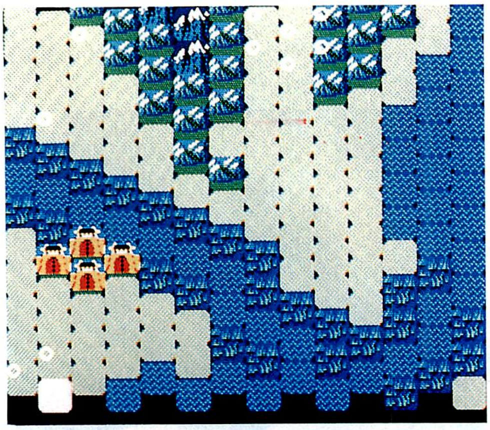
8



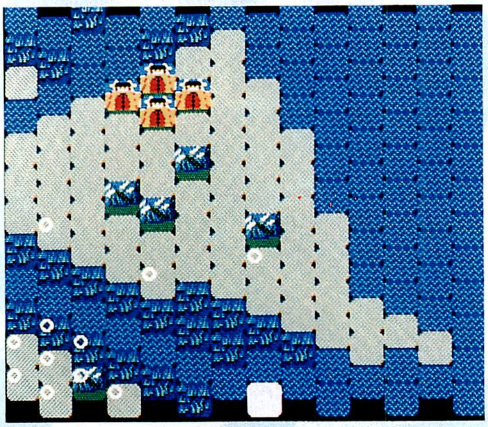
9

[徐州(じょしゅう)2国(10,11)]

城が島（中洲？）にあるので水軍でないと非常につらいでしょう。



10



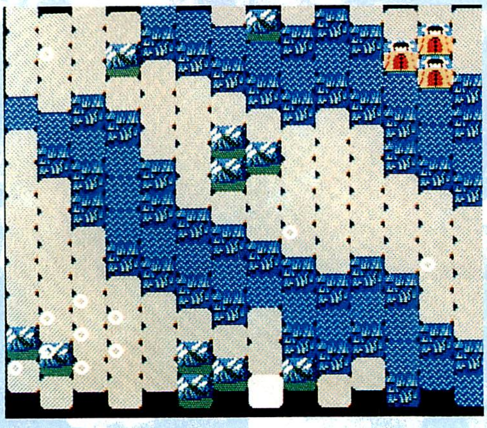
11

[予州(よしゅう)2国(12,13)]

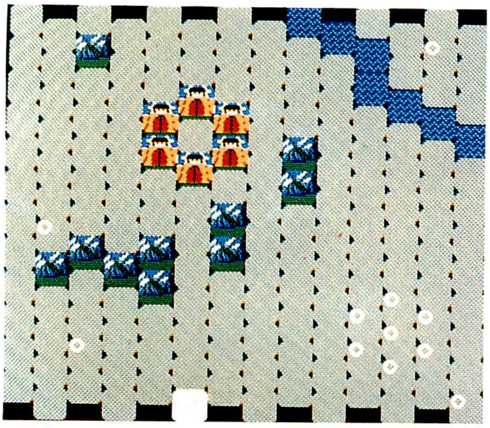
12国と13国は，まったく地形が違います。

12国は，防衛にはもって来いですが，後がありません。もっぱら「背水の陣」ってところでしょうか。

13国は，平地が90%を占めているので，機動力をいかしたすばやい展開が見れます。攻撃上有利です。



12

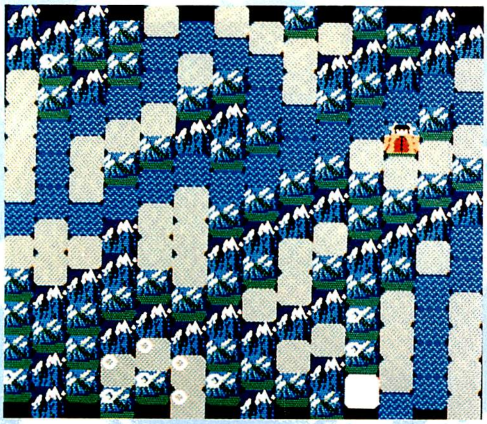


13

[代州2国(14,15)]

山と水のコンビネーションがとてもきれいです。防衛上有利です。山脈もあるので，ぬけ道を探すのが大変です。

14

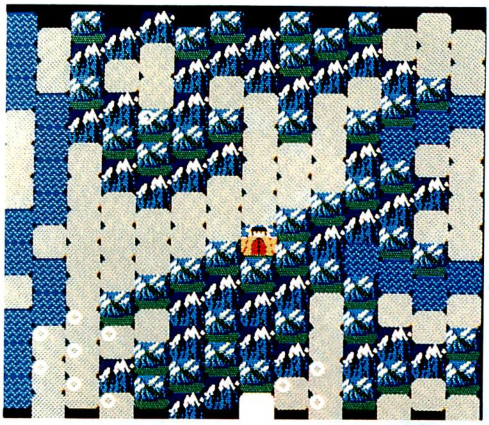


15

[幷州3国(16〜18)]

比較的配置がきれいです。

特に17，18国は防衛に有利です。このＨＥＸも「背水の陣」ですね。



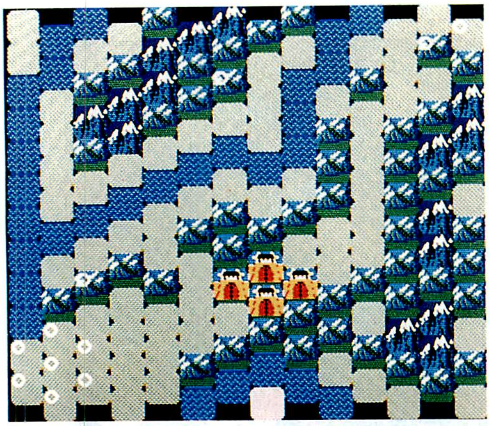
16

17

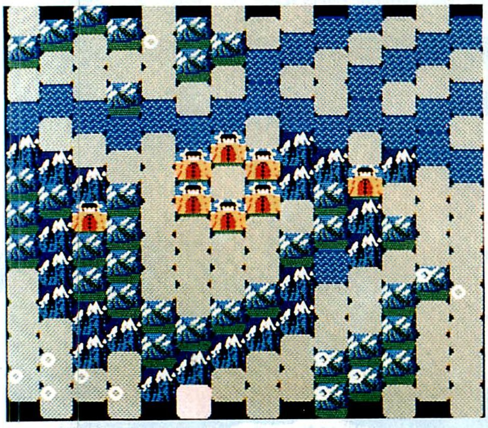
18

[司隷2国(19,20)]

20国で，右中央にある池が攻撃上かなりくせものとなるでしょう。



19

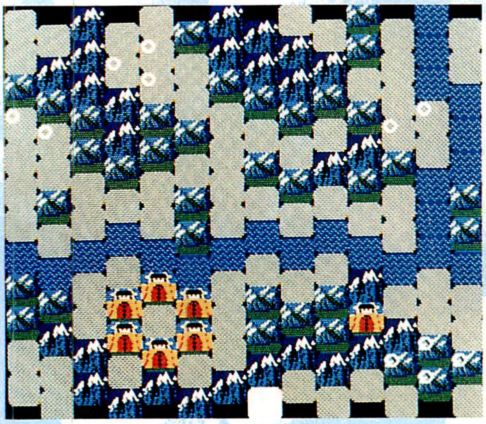


20

[雍州3国(21～23)]

マップが，川によってコマ切れにされています。

水軍で一気に進行しないとはまってしまいます。



21

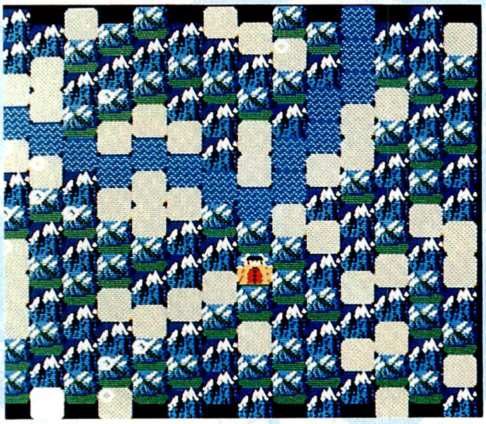
22

23

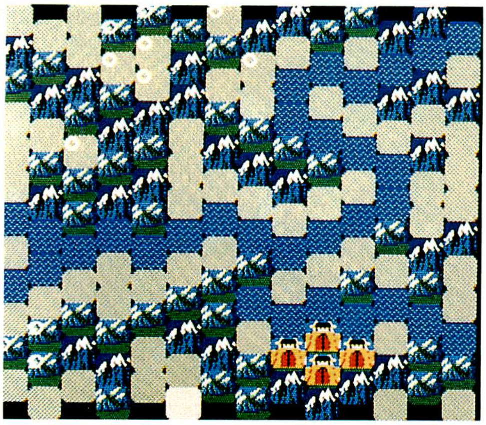
[涼州4国(24～27)]

ここまでくると，この地形はもう芸術です。

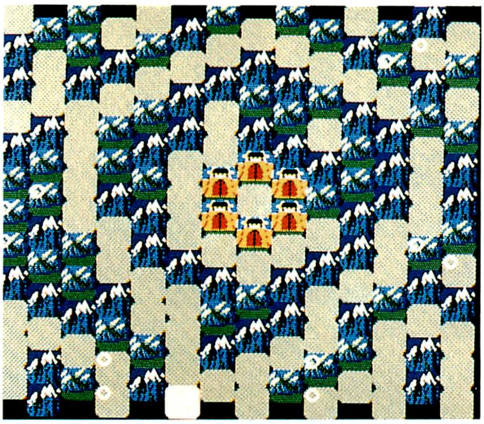
うまく抜け目を探し，しっかり把握しないと手間どるハメになります。



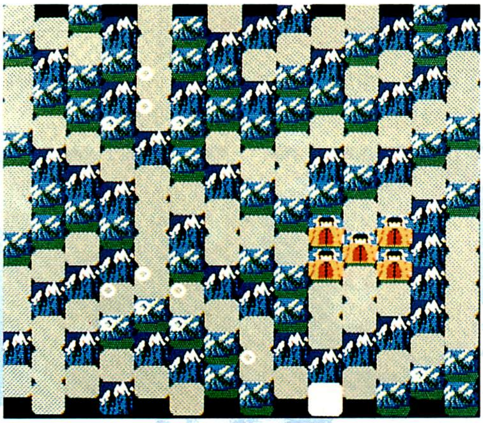
24



25



26



27

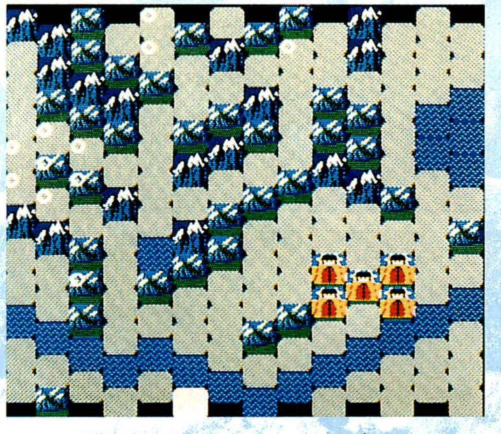
[揚州9国(28〜36)]

さすがに9国もあってバリエーション様々ですが，この州の特徴は，HEXがとてもわかりやすく構成されていることです。

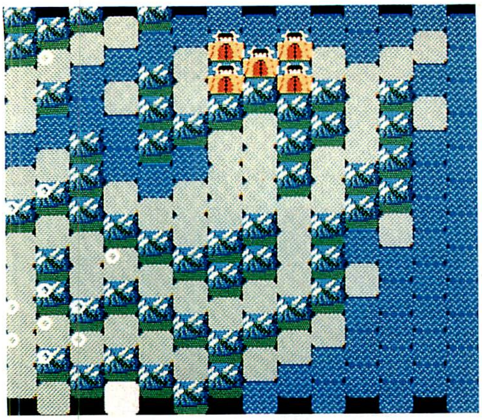
攻めるも守るも，なかなかやりがいのあるマップです。

28

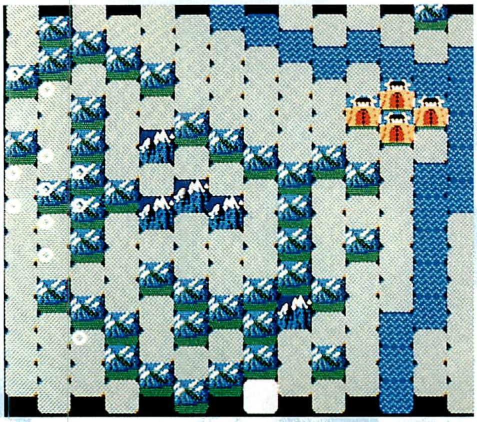
29

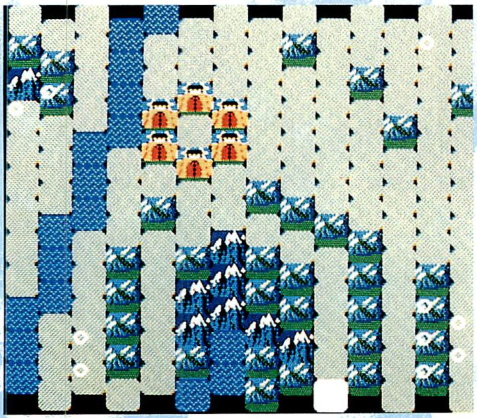


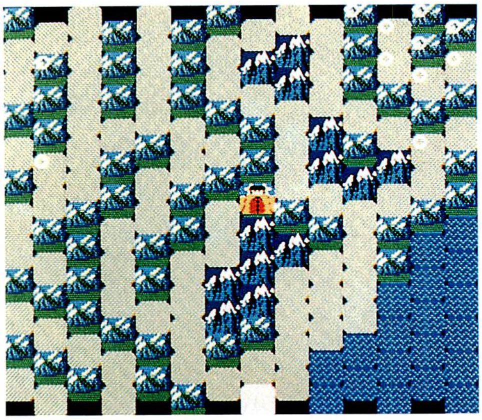
30


31

32


33

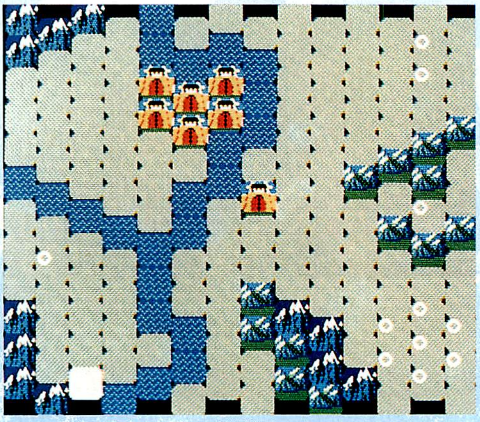

34

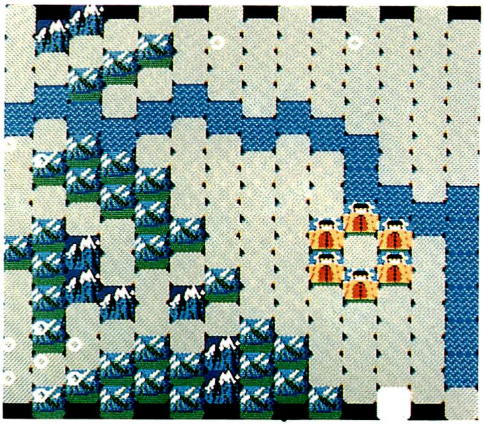

35

36

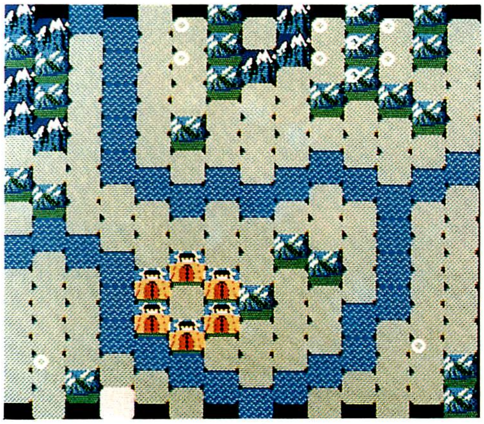
[荊州8国(37～44)]

これといって，極だった地形の特徴はありませんが，それとなく，地形パターンが揚州に似ています。


37



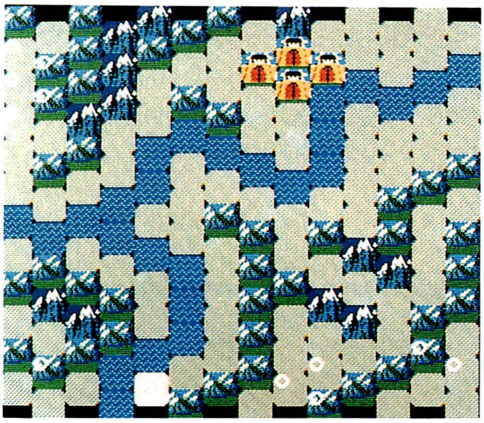
38



39

40

41



42

43

44

[益州10国(45～54)]

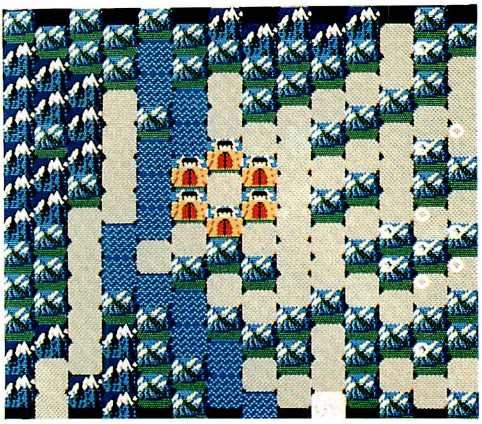
山ばっかりの州です，代州に似ていますが，47，50国を見てください，もうこれは地獄です。防衛側にとってはとても有利ですから，ぜひ益州はおさえておきたいところです。

このＨＥＸをプレイしてから，三国志のとりこになった人もいるくらいですよ。

45

46

47



48

49

50

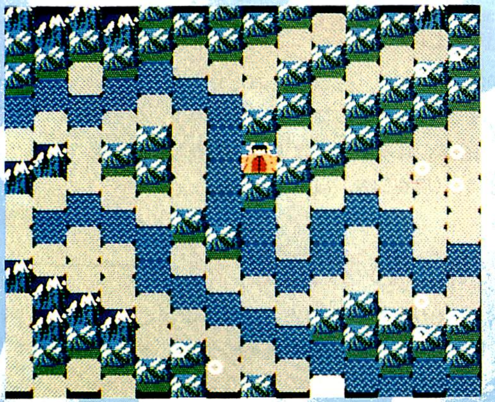
51

52

53

54

交州4国(55〜58)

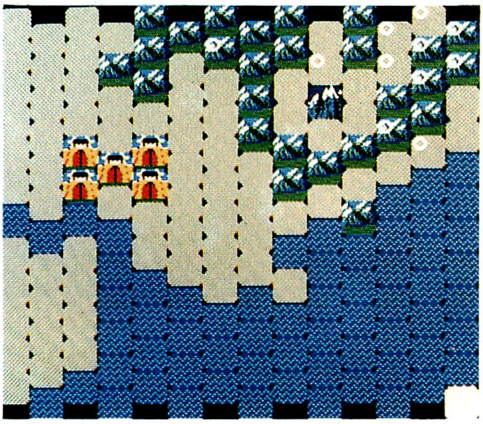


55

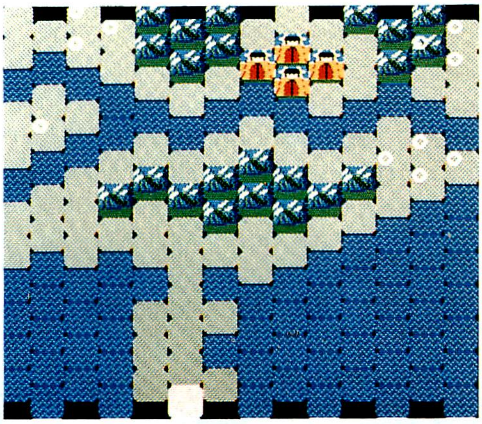
海に面しているので，面白い地形をしていますが，攻略じたいはさほど難しくはありません。

これで58国すべての公開が終わりました。

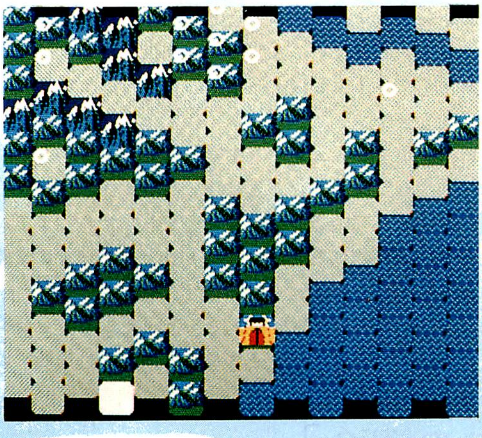
オツカレサマ。



56



57



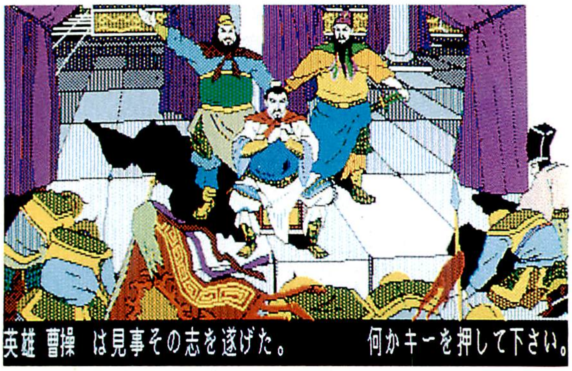
58

[最後に！]

ここでは，98版をもとに原稿を書せてもらいましたが，８ビット版ユーザーの方にも内容はわかっていただけたことと思います。

さあ，貴方も中国統一の夢を果たそうではありませんか。

▶遂に中国全土を統一



小説「三国志」

シミュレーション・ゲーム「三国志」は，「三国志」という歴史物語を元に作られていることは，すでにみなさんもご承知のことと思います。

正規の史書「三国志」を踏まえながら，その内容を面白く小説化したのが「三国志演義」と呼ばれるもので，いわば，中国の歴史小説です。わたしたちが普通「三国志」と呼びなれているのは「演義」のほうです。

日本でも，吉川英治や，柴田錬三郎や，陳舜臣などの作家が「演義」をもとに独自の小説「三国志」を書いています。

[「三国志」の中での人物]

シミュレーション・ゲーム「三国志」は，単なるウォーシミュレーションではなく，人間関係を重視したものなので，貴方が君主をプレイする以上，家臣の心をつかんでおかなければなりません．

それに，歴史をシミュレートするわけですから，実際の歴史も知っておくにこしたことはないでしょう。

そこで，小説「三国志」を読むことをおすすめします。歴史的背景，人物関係などが，きっと貴方のプレイに役立ってくれることでしょう。

マニュアルにも，「三国志物語」という「三国志」を要約したものがのっているので，まず先にそちらに目を通すのもよいかと思います。

[本の紹介]

「三国志」関係の本は，かなりの数が出版されていますがここでは，２冊の本を紹介してみたいと思います。一つは小説「三国志」と，一つは歴史的「三国志」の２タイプの本です。

[吉川英治「三国志」全八巻]

約2000年前，中国は後漢の代。政治の腐敗はその極に達し，各地に跳梁する黄巾賊と役人の専横に民衆の生活は，目をおおう惨状を呈していた。この時，血気にはやる一青年劉備は，同志関羽，張飛と義盟を結び，世を救うため起ち上がる。

古代中国大陸を舞台に，群雄争覇の壮大なドラマがここに始まる。〈全八巻〉

★かなり厚い本なので，読みごたえがあります。しかし，三国志を極めてみたいと思うなら，読んで損のない作品です。

[人物 中国の歴史「三国志の世界」]

宮廷内の腐敗と農民反乱によって滅亡した前漢王朝。それを再建した後漢王朝も，これまた同様の理由によって大混乱に陥る。この乱世に躍り出た曹操，劉備，孫権，諸葛孔明，関羽，司馬仲達はどの諸英雄。天下三分から統一への機をうかがい，ここに古くから日本人読者を魅了してやまない〝三国志〟の世界が繰りひろげられる。

★小説ではなく，各人物を詳しく研究してある。曹丕と曹植，諸葛孔明と美組など，かなりマニアックに紹介してある。

[横山光輝「三国志」]

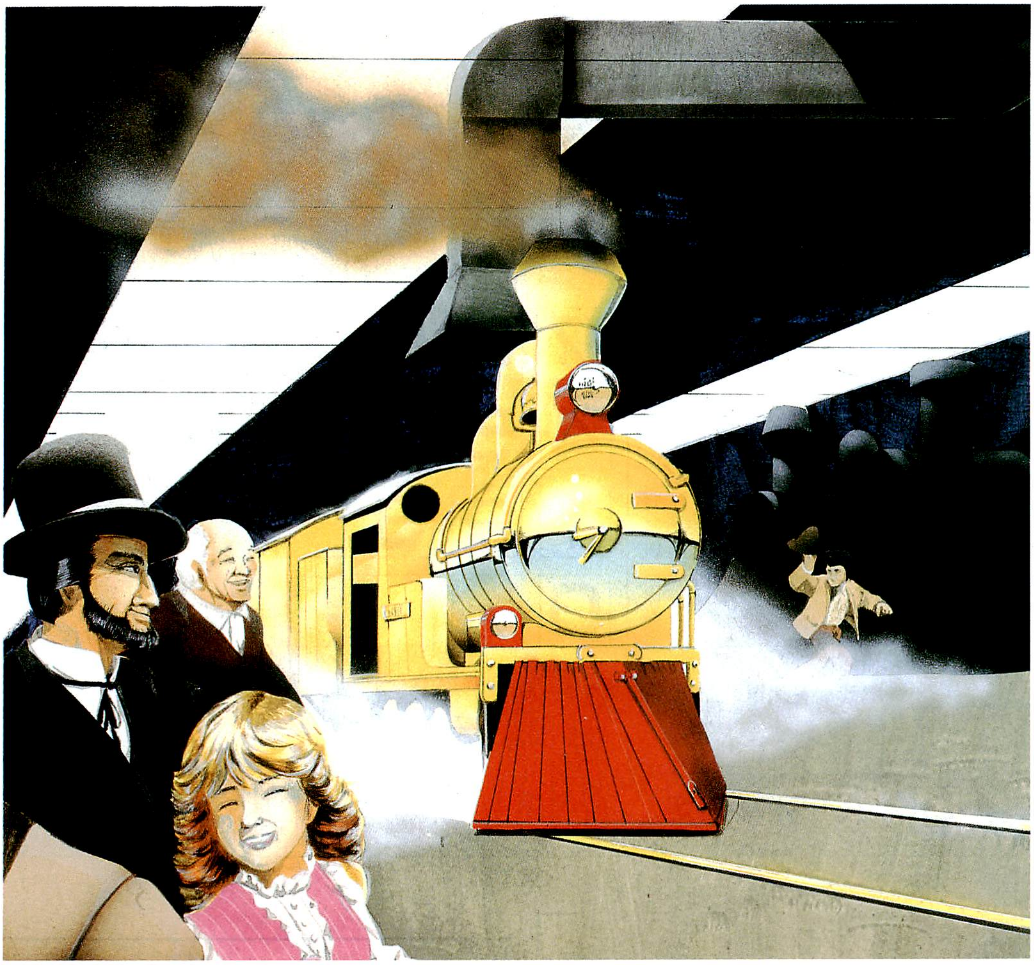
活字はきらいだ，という方のためにおすすめしたいのがこの横山光輝氏のマンガ「三国志」読みやすさはこのうえないでしょう。(現在54巻，以下発刊中)

[他にもまだまだ]

他にもまだまだ「三国志」関係の本はたくさん出版されていますが，目についた３冊を紹介してみました。全てを読破してみるのも，よいのではないでしょうか。

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こう



A国大統領特命による鉄道経営
目指せ大陸横断！

●対応機種
PC-9801/E/F/M/VF/VM/U/UV/VM/VX（5″2HD，3.5″2HD，5″2DD，3.5″2DD）
PC-8801・mkII・mkII SR/FR/MR/TR/FH/MH（5″2D）
FM7/NEW7/77/77AV/AV20・40（5″2D，3.5″2D，テープ）
X1 turbo/II/III（5″2D）
MZ-2500（3.5″2DD）
FMR-50/60（5″2HD）

●価格
FMRシリーズ 9,500円
PC-9801シリーズ 9,500円
PC-8801シリーズ 7,800円
FM7シリーズ 7,800円（ディスク）
6,800円（テープ）
X1 turboシリーズ 7,800円
MZ-2500シリーズ 7,800円

●発売元 （株）アートディンク

第1日目 キー操作に慣れよう!

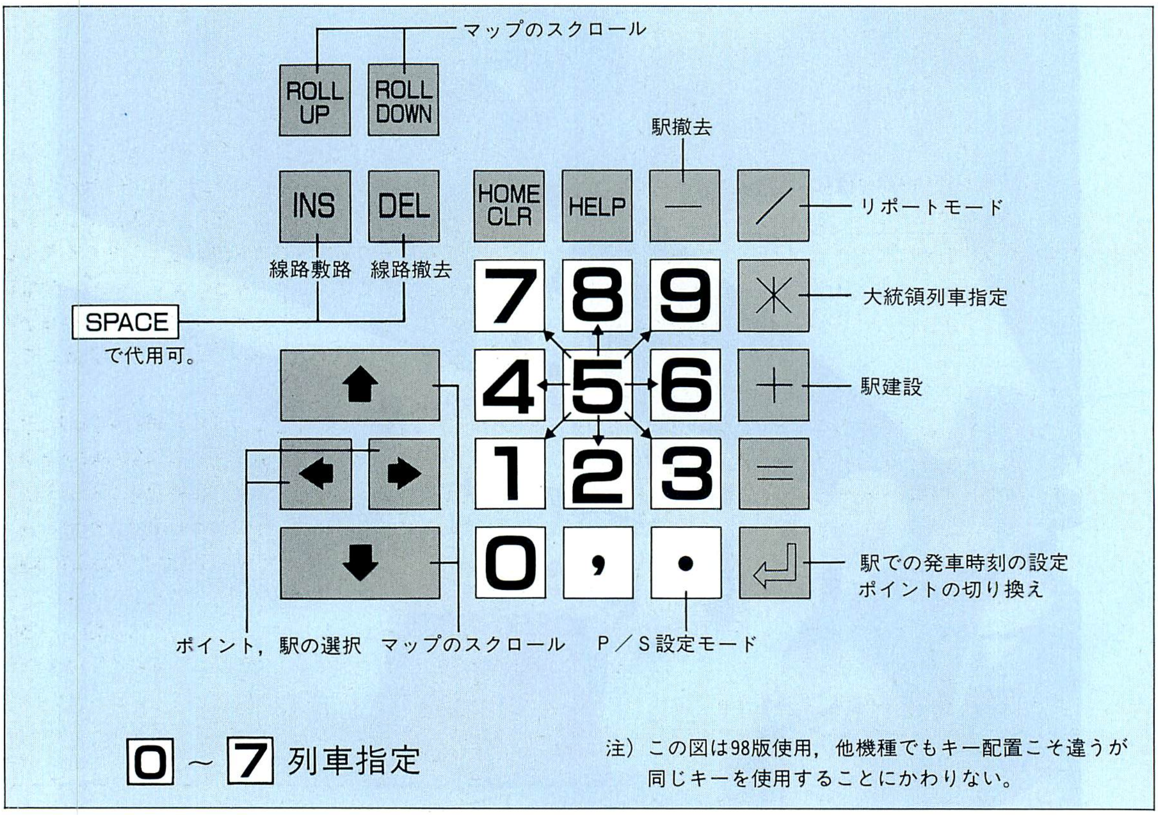
この「A列車で行こう」は，リアルタイムで進行していきますので，キー操作に慣れていないと，思わぬ失敗をしてしまう可能性があります。

いきなり最初から，上手な人なんて，いるはずがないのです。倒産して当然，事故を起こして当然，変な線路を敷いてしまっても当然なのです。

ですから，第1日目では，とにかくキーボードに触れてみるということから始まります。こういったキー操作などというものは，結局のところ慣れるしかないのです。

最初は，マニュアルなんて読まなくてもいいではないですか。ゲームを知らずしてマニュアルの内容を理解するのは無理なのですから…。

とにかく，線路を敷いてみて，ある程度キー操作に慣れてみてください。それが第1日目ですべきことなのです。



〈第1図〉

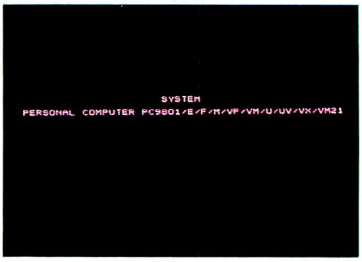
プロローグ

時は19世紀，貴方はA国大統領の特命により，大陸横断鉄道会社の社長に任命された。

貴方は，会社を倒産させずに線路を西へ延ばし，1年以内に，大統領列車を西海岸の別邸まで送り届けなければならない。

貴方は，自らA列車に乗り込み，線路工事の最前線に立って工事の進み具合を指示し，かつ各列車の運行状況を決定する必要がある。また，会社の経営状態を考えず，無計画に線路を延ばすと，後で必ず行き詰まる。

この計画の全ては，社長である貴方の双肩にかかっている。あらゆる難関を乗り切り，めざせ大陸横断。



ゲームの勝敗

このゲームは，A列車がマップ最上部にある，大統領の別邸まで線路を敷き，大統領列車をそこまで到達させれば，「勝ち」になります。しかし，次の場合は逆に「負け」となってしまいます。

1……A列車が他の列車と衝突し破壊されたとき。

2……大統領列車が事故（脱線や他の列車との衝突）で破壊されたとき。

3……資金（最初に与えられている資金は10万ドル）がなくなったとき。

4……時間（ゲーム時間は365日）がなくなったとき。

従って，列車事故を起こさないように，ポイント（線路が枝分かれしている所）の切り換えや，発車時刻の設定を工夫し，計画的で素早い行動が要求されます。また，最初に与えられた資金では，とても大統領の別邸までは線路を敷けませんので，旅客列車を稼動して，運賃を稼いで下さい。町が発展し，収入が支出を上まわれば，しめたものです。

第2日目 旅客列車を走らせてみよう!

第1日目では，まずゲームに慣れてもらうために，試しに線路を敷いて遊んでみてもらいました。ポイントはどうやってできるか，車止めはどうやってできるか，夜は線路が敷けないなど様々なことに気付かれたことと思います。

第2日目では，実際に旅客列車を動かしてみたいと思います。

旅客列車を走らせる線路は，いろいろな形がありますが，2両，3両とまとめて走らせるのですから，環状線が最も有効な形であろうと思います（それ以外の形では，ダイヤ設定などの問題で初心者には無理）。

旅客列車は，車庫にレールをつないでから，24時間後に発車するわけですが，衝突しないように複数の車両を走らせるのには結構難しいタイミングが要求されます。これに関しても，やはり慣れとカンに頼るしかないでしょうといってしまっては，攻略法になってないのですが，強いていえば旅客列車を走らせる前に，車庫の寸前でA列車を止め，データ・セーブすることをおすすめします。このゲームでは(どんなゲームでもそうだと思うのですが)こまめにデータ・セーブをすることが，勝利への近道なのです。

次に駅のことですが，当然旅客列車を走らせる線路には駅がなければなりません（別に駅がなくても，旅客列車は走ることは走りますが，ただ経費を消費するだけの無意味な行動ではないでしょうか？ そんなことをする人はまずいないと思いますが…）。

で，駅はこのゲームではとても重要なポイントなのです。「A列車で行こう」を生かすも殺すも，この駅の使い方ひとつで決まってしまうといっても過言ではないでしょう。

駅の使い方のハイ・テクニックについては，後ほど述べたいと思います。ここでは，線路，敷地などの要素を考え，どういうふうに駅を建設するのかを体で覚えてもらいたいと思います（線路がない，敷地が狭いなどの問題で，結構駅が建たない場合があると思いますが，そのあたりも慣れておいてください）。

これらのことが第2日目ですべきことです。

コンピュータが自動的にすること

このゲームでは，スタートすると，貴方の操作に関係なくコンピュータが自動的に，次のような作業を行います。

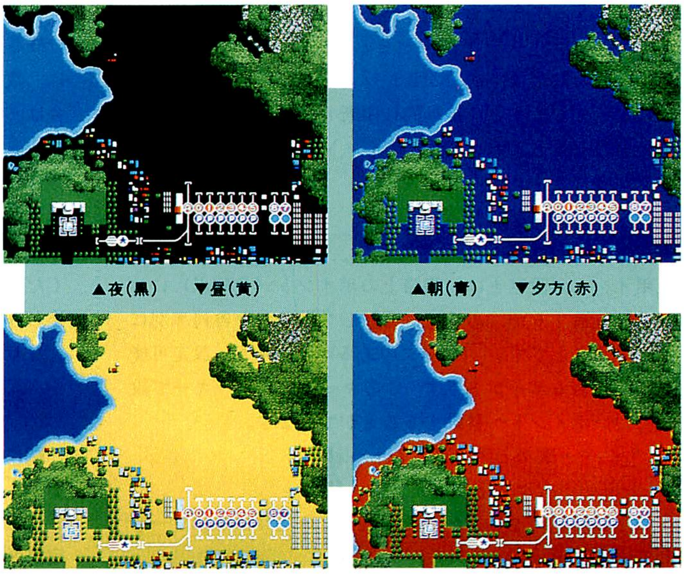
時間

ゲーム中，時間はリアルタイムで進んでいきます。貴方が何もしなくても，与えられた時間(365日）は減っていきます。このゲーム内での1日は，夜(黒)，朝(青)，昼(黄色)，夕方(赤)の4色で表現され，貴方の操作に関係なく，時間が過ぎていきます。

なお，ティータイム（休憩）とデータをセーブするときは，時間が止まります。

列車

車止めでは，列車が前進でぶつかるとバックに，バックでぶつかると前進という具合に，進



▲夜(黒)　▼昼(黄)　▲朝(青)　▼夕方(赤)

路を反転します。ところで，バックの速度は，前進の半分です。また，線路の先端が，車止めでなく途切れていたら列車は脱線し，破壊されます（Ａ列車は脱線することはありません）。

１度動き出した列車は，止めることができませんから，注意してください。

通常，列車は駅で１時間停車します。しかし，必要に応じて，発車時刻を設定することも可能です。

各列車がポイントにさしかかるとき，合流する場合にはポイントの設定は必要ありませんが，分岐する場合には，各列車ごとに進行方向を設定しなければなりません。この設定は，夜間のみ行えます。ポイント敷設時には，各列車とも直進側に初期設定されています。

資材を購入できるのは，貨物列車だけです。貨物列車が空の状態で，始発駅の貨物線のホームに入ると購入します(初めに貨車のいた場所)。

駅

貨物列車は，駅に着くと１時間停車し，

- 資材を積んでいる場合……降ろすスペースがあれば資材を降ろします。
- 資材を積んでいない場合……駅に資材があれば積んで行きます。

なお，ひとつの駅に降ろせる資材は最大３組（750t）までです。

旅客列車は，駅に着くと１時間停車し，乗客の乗降を行います。

資 金

資材の購入費，会社運営経費，工事費，駅の設置費，税金，などを1日ごとに計算して資金から差し引いていきます。また，旅客列車からの売上げがあった場合は，これも１日ごとに計算して資金に加えていきます。

第3日目 ダイヤ設定をしよう!

第３日目では，列車運行に必要不可欠なダイヤグラムについて，述べてみたいと思います。

「Ａ列車で行こう」では，実際の列車運行であるような「速度」という考え方はできません。例えば，Ａ駅からＢ駅までの間は時速60kmで，Ｂ駅からＣ駅までは，時速40kmで走行するといったことです(「Ａ列車で行こう」では，バックは前進の半分の速度なので，それを利用すればできないことはないのですが，実用性がない上，敷地の関係上まず無理なことでしょう)。

ではまず，どのようなことをするのでしょうか。「Ａ列車で行こう」でできることは，ポイントの設定と駅の発車時刻の設定ぐらいなものです。ですが，たいていの場合，旅客列車は環状線運行をするので，ダイヤ設定などは無意味なことといえるでしょう。実際には貨物列車のセクションで使用することになるので，後で説明したいと思います。

ですから，第３日目ではＰ／Ｓモードの使い方を覚えてもらいたいと思います（Ｐ／Ｓ設定は夜の間しかできないので，すばやい判断力でやらないと失敗してしまいますよ。夜なんてあっという間に過ぎてしまうのですから）。

これで，だいたいのゲーム進行，キー操作などがわかっていただけたことと思います。次の第４日目からは，実際に大統領別邸到達までのプロセスを説明しています。

駅，ポイント設定モード(P/Sモード)

夜になり，[・]キーを押すと駅，ポイント設定モードとなります。再び[・]キーを押すともとの状態に戻ります。駅，ポイントの設定は，夜の間しか行えません。作業の途中で朝になってしまうと，自動的に中断してしまいます。このモードになると，マップ上のポイントまたは駅の所に□マークが現れます。

ポイントの設定

ポイントの設定とは，線路上のポイント（分岐点）において，直進するか，あるいは分岐して進むかを各列車別に設定することです。□マークのあるポイントが，設定可能な状態にあるポイントです。このマークは，[←][→]キーで設定したいポイントへ移動することができます。

[→]……次々と下のポイントへ移動
[←]……次々と上のポイントへ移動

設定したいポイントが，画面上にない場合はスクロールしてください。

さて，設定したいポイントを選んだら，次はどの列車を分岐させるかを決定しなければなりません。このモードでは，数字のキーを用います。例えば，⑤列車を指定する場合は[5]キーを押します(大統領列車は[*]キーで指定)。

指定された列車は，画面の表の ➡ の位置で分かります。これで表の１番右のマークが[↑]であれば，この列車はそのポイントで直進し，[Y]であればその列車はそのポイントで分岐します。分岐か直進かの切り換えは，[↲]キーを押してください。分岐のときは直進に，直進のときは分岐に切り換わります。

なお，最初は全て直進（[↑]）に設定されています。

発車時刻の設定

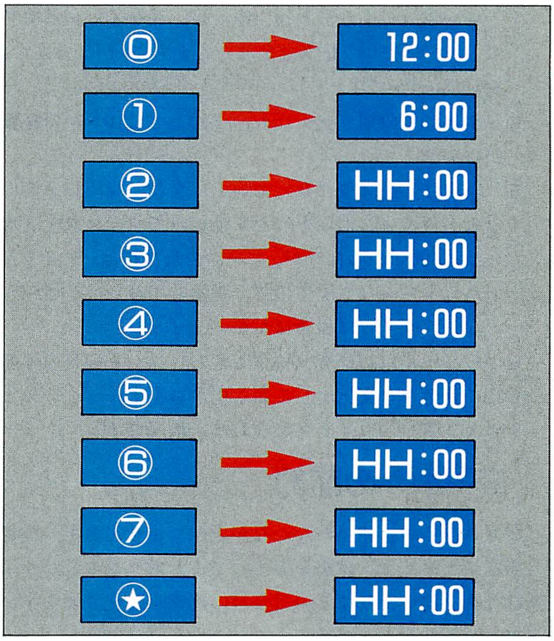
駅における各列車の発車時刻の設定は，次の手順で行います。

「駅，ポイント設定モード」において，[←][→]キーを使い設定場所の移動を行うと□マークがポイント以外に駅にも移

動します。このとき**第２図**のような発車時刻の設定モードとなります。「ポイントの設定」と同様に←→キーを使って駅を選んでください。駅を選んだら，次に列車を指定します。これも「ポイントの設定」と同様に数字のキーを使います。

発車時刻は，最初はＨＨ：００(1時間停車)となっています。ここで↵キーを押すと，０６：００となり，その列車はたとえ何時にその駅に到着しても，朝６時に発車します。続いて↵キーを押すと，１２：００になり，その後１８：００，２１：００そして再びＨＨ：００に戻ります。

ＨＨ：００　常時１時間停車
０６：００　毎朝６時発車
１２：００　毎昼12時発車
１８：００　毎夕６時発車
２１：００　毎夜９時発車



発車時刻の設定モード 〈第２図〉▶

休憩の時間　鉄道会社の経営

このゲームは，鉄道路線を設計するシミュレーションであると同時に，会社経営のシミュレーションでもあります。いかに効率よく売上げをあげ，いかに経費を節約するのかがこのゲームの大事な点のひとつです。

貴方は，鉄道路線のデザイナーであると同時に，有能な経営者である必要があります。

ここでは，会社の収支について説明します。

鉄道会社の収入

旅客列車を走らせ，乗客を乗せ，駅から駅へ運んだときの運賃売上が唯一の収入源です。

この収入は，

1．乗客の数にほぼ比例する。
2．動かす旅客列車の数が多いほうが，収入が多くなる。
3．駅から駅への距離（線路の長さではない）が遠いほうが収入が多くなる。

駅で乗る乗客の数は，駅のまわりの街の発展度に関係しています（98版に限り，Ｐ／Ｓモードで，駅を指定したときに，その駅周辺の街の発展度を知ることができます）。まわりに家の多い駅では，たくさんの乗客が乗ります。また，まわりに何もない駅でも，たくさんの乗客が降りれば，次第に家が建って，たくさん乗客が乗る都会となっていきます。

海・川・森などには，家は建ちませんので，平地の多い場所のほうが，より大きな街ができるのが一般的です。

初めは都会などありませんから，儲るまで辛抱することも必要です。

なお，一度都会となった場所は，もう田舎には戻りません。念のため。

収入額の目安ですが，乗客数50人として２画面分を運んだ収入は，約500ドルぐらいでしょう。

その日の売上は，その日の夜の０時に資金に加えられます。

鉄道会社の支出

支出のほうは，収入と違っていろいろなものに経費がかかります。

1．全ての列車は，１ブロック移動すると，燃料費10ドルがかかる。
2．Ａ列車が線路を１ブロック敷くと10ドル，また撤去すると20ドルかかる。
3．駅を建てると4,000ドル，撤去すると2,000ドルかかる。
4．貨物列車が，始発駅で資材を購入すると，500ドル。駅での資材の積み降ろしにそれぞれ，40ドルずつかかる。
5．旅客列車が事故を起こすと大変です。乗客の数が多いと，何万ドルも賠償金を取られます。よほど資金が多くないと，「大事故＝倒産」となってしまいます。
6．事故車両を撤去すると1,000ドル，また列車を購入すると2,000ドル。

7．脱線事故により公共物（家，畑，森など）を破壊すると，それなりの賠償金を取られます。家が一番高く，約4,000ドルです。

8．ポイントの切り換えにも，1回ごとに10ドルの経費がかかります。

9．税金は累進課税になっていて，会社の規模が2倍になると税金は2倍以上になる仕組みです。スタート時には約300ドルの税金が，ゲームの最後には，1日1万ドル以上にもなりますので，覚悟しておいてください。

なお，売上には税金はかかりません。

その日にかかった経費（税金も含む）は，その日の午前0時に資金から支出として差し引かれます。

そのとき資金がマイナスになれば，倒産です。

経費の節約

ゲームの初めは売上がなかなか上がりませんので，経費の節約が大事です。線路を撤去してまた敷きなおしたり，無駄な駅を建てたりするのは会社の経営を悪化させます。工事は計画性をもって行ってください。

十分な資材が手に入ったら，貨物列車は駅で発車時刻の設定をしておくと，燃料費の節約になります。旅客列車は効率よく走らせましょう。1，2台の旅客列車ではなかなか儲りませんので，できれば全部の列車を走らせたいものです。A列車が，資材を駅まで取りにいく経費も馬鹿になりません。効率のよい積み込み方法がありますので，工夫してみてください。また，そのほかいろいろ工夫すると，経費の節約になります。

実践編に入る前の総まとめ!!

A列車の操作

A列車は，他の列車と違い次のような事ができます。

1．線路上をポイントにかかわらず，自由に移動することができる。

2．線路を敷いたり撤去したりすることができる。

3．駅を建てたり撤去したりすることができる。

4．駅から資材を積んだり降ろしたりすることができる（貨物列車もできます）。

5．他の列車を発車させることができる。

6．事故を起こして破壊された列車を線路上から撤去することができる。

7．森の限られた部分に限り，トンネルを掘ることができる。

なお，A列車は夜の間，線路敷設，線路撤去，各列車の発車，トンネル工事はできません。

線路敷設

線路のない方向へA列車を移動すると，移動した方向へ線路を敷くことができます。1ブロックごとに10tの資材が費やされます。資材がなくなると，線路を敷くことはできなくなります。ある方向に線路を敷き，バックをするとそこは「車止め」になります。また，「車止め」を通過すると，「車止め」は普通の線路になります。反対方向からでも同じです。線路の途中から線路敷設可能な方向へ移動すると，そこにポイント（分岐点）を作ることになります。

線路は，マップ上の何もない平地の部分のみ，敷くことができます（トンネルは別）。

〔使用するキー〕

[1] ～ [9]　移動

線路撤去

DELキー，またはスペースキーを押すことにより，線路撤去モードとなり，線路を撤去することができます。1ブロック分撤去すると，A列車の資材は10t増加します。A列車には最大490tまでしか積めませんので，それ以上は撤去できません。また，駅前の線路は撤去できません。INSキー，またはスペースキーで線路敷設モードに戻ります。

〔使用するキー〕

[1] ～ [9]　移動

A列車の夜の移動

A列車は，夜線路を敷けないかわりに，すでに敷いてある線路上をオートで移動することができます。移動する方向のキーを押すと，その方向にどんどん進んでいきます（線路の先端かポイントで止まります）。

〔使用するキー〕

[1] ～ [9]　移動　　[5]　停止

駅の 建設と撤去

縦か，横の直線の線路上の途中にA列車がいるとき，駅を建てるだけの空き地があれば，駅を建てることができます。駅の建つ位置は，縦の場合は線路の左側，横の場合は線路の上側です。

また同様に，すでにある駅を撤去することもできます。

〔使用するキー〕

＋ 駅建設　　－ 駅撤去

資材 の積み降ろし

駅に資材がある場合，A列車がその駅を通過すると，自動的に積み込みます。

しかし，A列車の最大積載量は490tですので，A列車の積んでいる資材が240t以下の場合のみ，積む事になります(資材は1ブロック250t)。

また，A列車の積んでいる資材を降ろした場合は，DELキー，またはスペースキーを押して線路撤去モードにし，夜のうちに駅を通過すると，250t以上積んでいる場合は降ろすスペースがあれば，駅に自動的に降ろされます。INSキー，またはスペースキーで線路敷設モードに戻ります。〔**敷設／撤去**〕の切り換えは，画面の右上に青枠で表示されます。

〔使用するキー〕

DEL 撤去　INS 敷設　スペースキー 切り換え

旅客列車 と貨物列車の発車

A列車を動かして，発車させたい列車のいる線路へ連結すると，そのときから24時間後に自動的に発車します。一度発車させた列車は，一時的に駅に停車させておくことはできますが，完全に列車を止めることはできませんので，慎重に行ってください。

大統領 列車の発車

このゲームの目的地である，西海岸の大統領の別邸に，引き込み線があります。この引き込み線に，A列車が線路を連結すると自動的に東海岸側の大統領列車の「車止め」が外されて，24時間後に発車します。

事故車両 の撤去

ゲーム中，不幸にして事故を起こした場合，その車両は破壊され，残骸が線路をふさいでしまいます。その残骸に，ほかの車両が衝突すると大変です。A列車をその残骸の場所へ移動すると，自動的に撤去します。

トンネル 工事

通常，森の部分には線路を敷くことはできませんが，ある限られた所にだけトンネルを掘って線路を敷くことができます。

第4日目 第1環状線と貨物列車切り換えシステム第1ステップ

では，さっそく実践編に入ってみましょう。8ビット版ユーザーの方は，マップが一つしかありませんので，そちらに合わせて解説していきます。98版ユーザーの方は，8ビット版のマップと同じ中級編を選択していただきます。

「A列車で行こう」は，最初の資金だけでは絶対に最後まで行けないようにできていますので（98版の初級編マップは別）旅客列車を走らせ，確実な資金の収入源を確保し，利益を上げながらレールを延ばしていかなければなりません。当然，最初に与えられている資材750tも，これだけではすぐに使い切ってしまい，どうしようもありませんから，貨物列車を走らせ，資材を運ばせなければなりません。そこで，まず第1環状線（旅客列車用）と，貨物列車切り換えシステム第1ステップを作成します。

旅客列車を稼動するにあたって，やはりポイントとなるのは，いかに多くの列車を走らせるかにあるので，環状線形式にするのが，最も ムダのない形となるでしょう。かといって，多くの旅客列車を走らせるからといって最初から大きな環状線を作ってしまってもいけません。後々，貨物列車を引き出す分のレールがなくなってしまいます。

最初は，1画面におさまる範囲の大きさが良いでしょう。走らせる列車の数は，駅の数と同じ方が良いと思います。駅の数より多くの列車を走らせると，衝突の原因にもなりかねません。

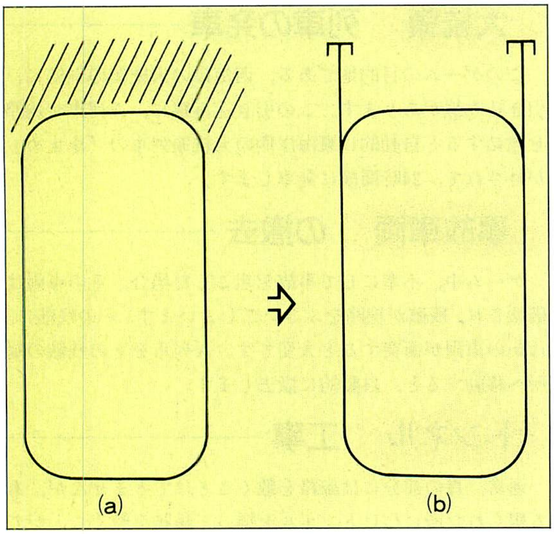
今までにいったことをまとめると，1画面におさまる範囲の環状線は，駅三つぐらいがちょうど良いということになります。

第1 環状線の作成 その1

では，さっそく第1環状線の作成に入りましょう。第4日目では，カーソルキーは一切使用しません。つまり，スクロールさせないのです。第1環状線も，貨物列車切り換えシステム第1ステップも，最初の1画面目に収まる大きさで作成します。これはさきほども述べたように，最初の資材750tで，すべてのシステムが作成できる範囲なのです。

「A列車で行こう」は，画面が縦に10画面分と縦方向にマップが長いので，環状線は縦長になります(**第3図**)を見てください。普通，環状線というと(a)のように思われがちですが，第2，第3と環状線はバージョンアップしていくわけですから，(b)のような形を作っておかなければなりません。理由は当然おわかりのように，町の発展を避けるため

です。「町は発展したほうが，乗客数が増え，利益が上がっていいじゃないか」という声もでてきそうですが，はたしてそうでしょうか。ちょっと考えればわかることなのですが，(a)の斜線の部分に町ができてしまうと，この先新たに線路を敷けなくなってしまうのです。新しくできてしまった町を避けるように線路を敷くよりは，あらかじめ(b)のように線路を敷いておく方が，かしこいやり方なのです。



〈第 3 図〉

第 1 環状線の作成 その2

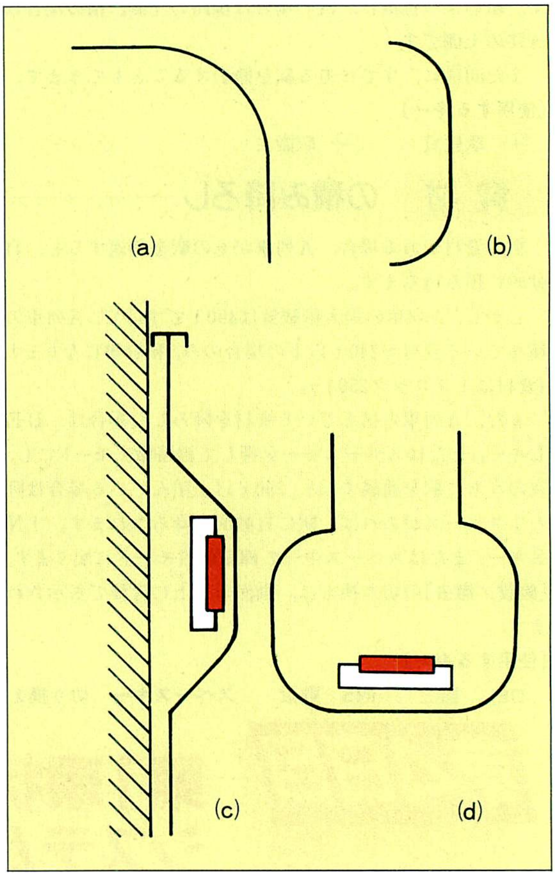
次に，駅の配置方法について説明していきます。前にも述べたように，駅は線路が縦方向のときには左側に，線路が横方向のときには上にでき，その他の方向（ななめ）では作成できません。

では，駅は直進線路が何ブロックあれば建設することができるのでしょうか。答えは以外や以外，なんと1ブロックで良いのです。**第 4 図**を見てください。90度方向転換する線路のグラフィックパターンは(a)のようになっています。ですから(b)のようにカーブ，直進，カーブという組合せの線路が，実際には直進部分は1ブロックしかないのに，あたかも2～3ブロックあるかのように見えてしまいます。

環状線の形によっては，駅の建設できない場所がでてきてしまうことがあると思います（敷地の関係など）が（**第 4 図**），(c)，(d)などのような対策ですませることができると思います。

以上のようなことを守りさえすれば，無事うまく第1環状線を作成できることでしょう。

では，次に貨物列車切り換えシステム第1ステップを作成しましょう。



〈第 4 図〉

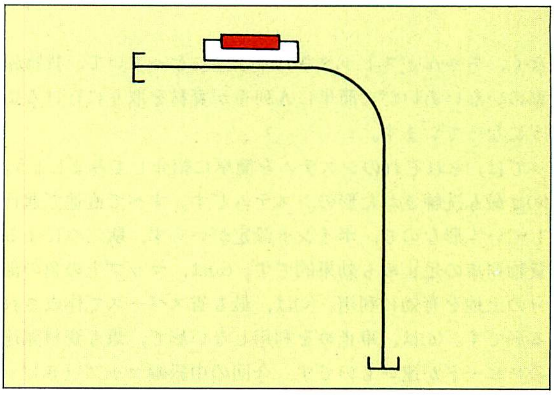
貨物列車 切り換えシステムの意義

なぜ，貨物列車切り換えシステムなどというものが必要なのでしょうか。まず，貨物列車を発車させる必要性ですが，これは言わずと知れたことでしょう。貨物列車を発車させなければ，新たな資材を得ることができないのですから。問題は，貨物列車切り換えシステムが必要かということですが，**第 5 図**を見てください。これは最も簡単な貨物列車発車線の一例ですが，これは一体，どこがいけないのでしょうか。実はこの形では，駅で資材を降ろしていった

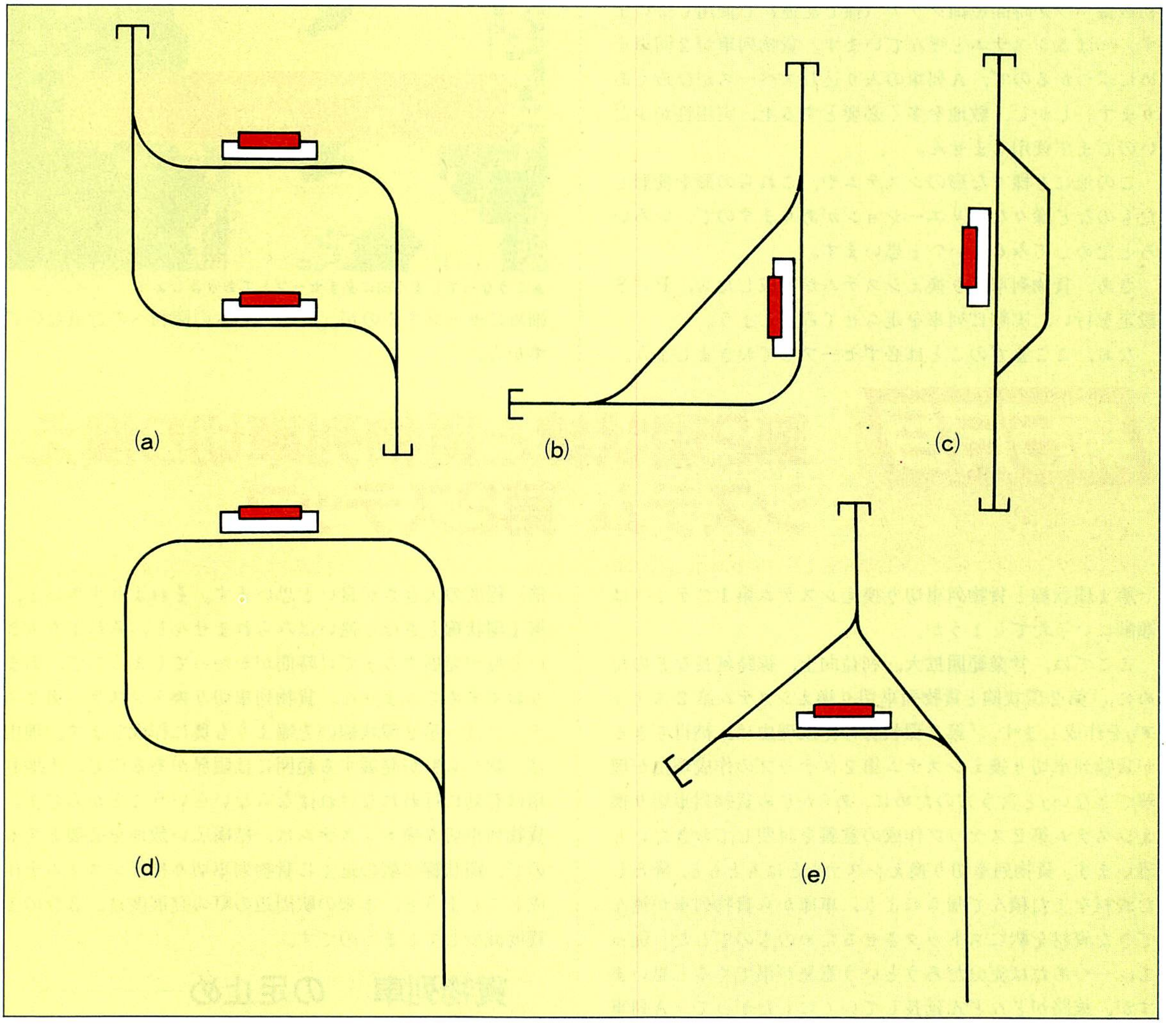
貨物列車が車止めでバックしてまた資材を積んで帰ってしまうのです。さらに，貨物列車が車止めの方向に進行しているすきに，A列車が資材を取りにいくのは，たいへん危険なことです。「駅から車止めまでの距離を延ばせば」という意見も出てきそうなのですが，やはり，それでも資材が駅にストックされないので不経済です。

貨物列車 切り換えシステムの例

第5図を見てください。これは，様々な貨物列車切り換えシステムの一例ですが，すべての例を見て気付かれるとおり，一度降ろした資材を再び積んでしまうということが



▲〈第5図〉



▼〈第6図〉

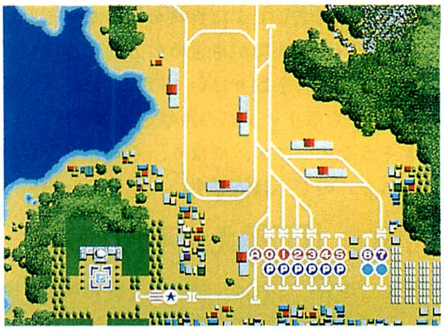
なく，ちゃんとストックされるようになっていて，貨物列車のいないあいだに簡単にA列車が資材を取りに行けるようになっています。

では，それぞれのシステムを簡単に紹介してみましょう。(a)は最も洗練された形のシステムです。すべて直進で進行していく形なので，ポイント設定がいらず，駅二つによる貨物列車の足止めも効果的です。(b)は，マップ上の角の部分の土地を有効に利用。(c)は，最も省スペースで作成される形です。(d)は，車止めを利用しない形で，最も資材調達のスピードが速いものです。今回の中級編マップ（8ビット版)では使用しませんが(経費のムダになる場合が多い)，初級編マップ時間短縮クリア（後で記述）で使用しています。(e)はΔ(デルタ)システムと呼んでいます。貨物列車が2回車止めにぶつかるので，A列車の入り込むスペースがひろくあります。しかし，敷地を多く必要とする上，実用性が少ないのでまず使用しません。

この他にも様々な形のシステムや，これらの形を変形したものなど様々なバリエーションがありますので，いろいろとためしてみるといいと思います。

さあ，貨物列車切り換えシステムが完成したら，P／S設定を行い，実際に列車を走らせてみましょう。

なお，ここまでのことは必ずセーブしておきましょう。



▲こうなってしまう前に必ずセーブしておきましょう。

細めにセーブするのが，このゲームの勝利への近道なのですから。

第5日目 第2環状線と貨物列車切り換えシステム 第2ステップ

第1環状線と貨物列車切り換えシステム第1ステップは順調にいったでしょうか。

ここでは，営業範囲拡大，利益向上，線路延長などのために，「第2環状線と貨物列車切り換えシステム第2ステップ」を作成します。「第2環状線の作成理由は，納得できるが貨物列車切り換えシステム第2ステップの作成理由が理解できない」と言う方のために，あらかじめ貨物列車切り換えシステム第2ステップ作成の意義を説明しておきたいと思います。貨物列車切り換えシステムとはもともと，降ろした資材をまた積んで帰らぬよう，車庫から貨物列車が運んできた資材を駅にストックさせるためのものでした。従って，一つあれば充分だろうという意見が出てくると思いますが，線路がどんどん延長していくにしたがって，A列車がわざわざ貨物列車切り換えシステム第1ステップのストックのある駅まで資材を取りに行くようになると，A列車は相当な距離を進行しなくてはならなくなるので非効率(時間のムダ，経費のムダ）ですし，事故の可能性も大きくなります。貨物列車切り換えシステムには，資材をストックする能力があるのですから，作っておいて損はないのです。

今日のノルマ

さあ，では実際に作成していきましょう。第2環状線の大きさは第1環状線の1.5倍（追加分，全体の大きさは2.5倍）程度の大きさが良いと思います。それより小さいと，第1環状線とさほど違いはみられませんし，それより大きいと町が発展するまでに時間がかかってしまうので，あまりおすすめできません。貨物列車切り換えシステム第2ステップは，第2環状線の先端よりも奥に作成します。理由は，駅から町が発展する範囲には限界があるので，土地利用は有効に行われなければならないということからです。貨物列車切り換えシステムは，結構広い敷地を必要とするので，環状線の駅の近くに貨物列車切り換うシステムを作成してしまうと，本来の駅周辺の町の発展度は，3分の1程度減少してしまうのです。

貨物列車の足止め

旅客列車は，利益追求のため，できるだけ速く運行させますが，貨物列車はスピードを追求しません。なぜなら，駅にストックできる資材は最大3組(750 t)までですから，A列車が資材を使いきるよりも速くストック数は最大になってしまいますし，貨物列車が1ブロック動くごとに経費がかかるのですから，スピードを追求する分だけ経費の無駄を追求するのに等しいのです。

まあ，能書きはいいとして，貨物列車の足止めについて述べてみましょう。貨物列車は，貨物列車切り換えシステムを通過するわけですから，システム内の駅に発車時刻の

設定をすれば，最低1時間から，最高24時間の足止めを行うことができます。これらを2，3の駅に対して行えば最低2～3時間，最高48～72時間の足止めを行うことが可能となります。貨物列車の足止めはA列車の事故予防の一つであるといえるので，大いに活用しましょう。

A列車の道

A列車は，線路の工事をするにあたって，普通，貨物線を使って進行します。旅客列車は，複数の車両を走らせているのに対して，貨物列車は1両しか走らせていないので，A列車との衝突事故の確率が少ないというのも理由の一つですが，万一，変な線路を敷いてしまって（操作ミスなど）事故をおこした場合，貨物列車なら事故車両分だけの損害ですみますが，旅客列車の場合，多額の乗客に対する賠償金を支払う上，追突事故の可能性が大きいということも理由の一つです。

しかし，貨物線ばかり通るわけにもいきません。反対方向から貨物列車が来た場合，後退か衝突かを選ばなければならなくなってしまいます。こういう場合，わき道にそれて貨物列車が行き過ごすのを待ちますが，敷地の狭い所なら，すぐ近くにある環状線に入り込ませてもらいます。

ですから，貨物線と環状線は所々ポイントで結んでおいた方がよいでしょう。

ちょっと便利なワンポイント・テクニック

「A列車で行こう」は，ゲームがリアルタイムで進行していくので，考えているとアッという間に時間が過ぎていってしまいます。ESCキーで一時停止をかけることができますが，ゲーム画面ではなく，別の画面にとんでしまいます。リポート画面を見ていて，また，どのように線路を敷こうか迷っているときに，「この画面で一時停止がかかってくれたらなあ」と思ったことはありませんか（時間よ止まってくれーという心境です）。実はなんと，ゲーム中の画面のまま一時停止をかけることができたのです。

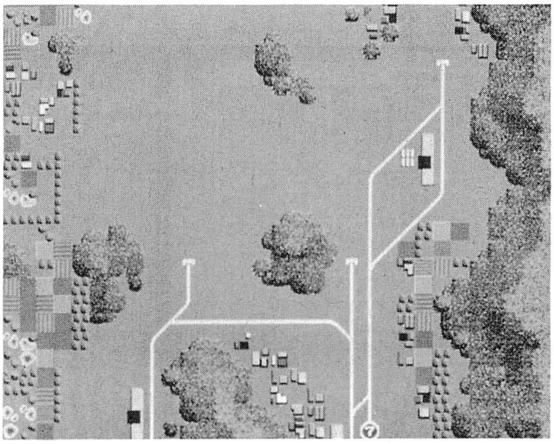
それは，

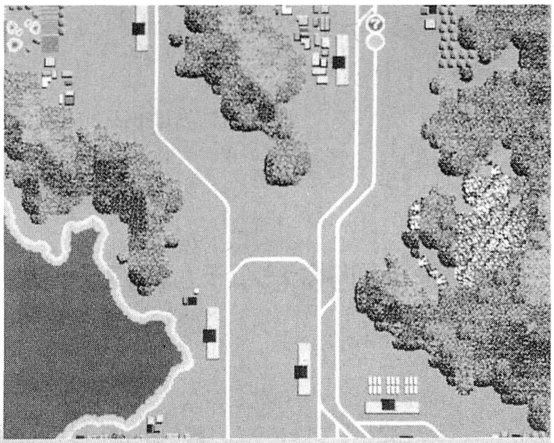
CTRL キー ＋ S キー

です。

ハードウエアのマニュアルを見てから，このコントロールコード一覧を見てもらえばわかることですが，このコントロールコードは「一時停止」なのです。

この技は98とX1しか動作確認していませんが，たぶん他の機種でもできると思います。98は一回やればOKです。何か他のキーを押すと解除されます。X1は押し続けている間のみ有効です。

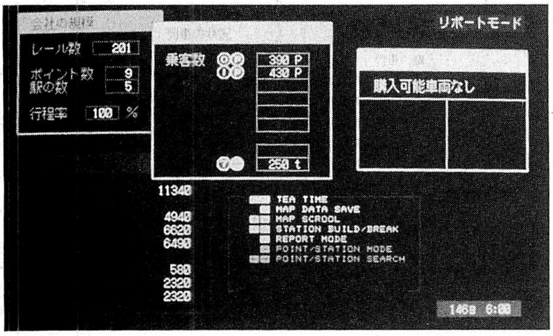




第6日目　通常営業とトンネル工事

今日，まず最初にすることは，ディスプレイをただボーッと見ることです。

「なんだそりゃ？」と思うのもあたり前のことですが，レポートモードにして現在の資金を見ていただきたいと思います。だいぶ資金も減少し，1日にかかっている経費もかなり大きな額になっていることと思います。資金減少の原因は当然工事費で，経費の多くは会社の規模拡大による税金がほとんどでしょう。このまま線路を延長し，会社の規模を拡大すると，倒産してしまうでしょう。まだ，旅客列車を走らせたばかりなので，そう大きく町も発展していないはずです。ただ，ディスプレイをながめていろといったのは，旅客列車の利益が上がるのを100日ぐらい待ちなさいという意味なのです。



100日ぐらい待つといいましたが，これはおおよその目安です。資金が，ある程度増大するまで待ちましょう。このゲームに慣れていれば，50,000ドルぐらいでも良いのですが，まだ慣れていない人は安全策をとって70,000ドル～80,000ドルぐらい持ちましょう。

しばらく待っていると，収入のほうが支出を上回ってくるでしょう(だいたい旅客列車の乗客数は，各車両とも250名を越えているでしょう)。こうなったらもうしめたものです。あと少し待てば，すぐに資金は増えて行きます。

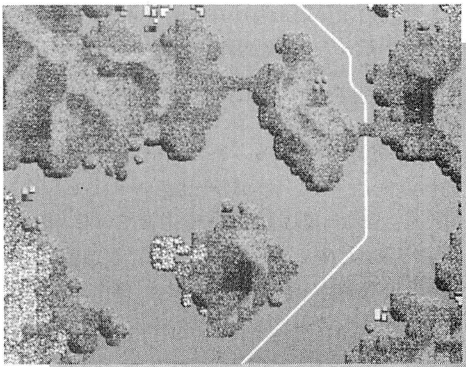
貨物　切り換えシステム第3ステップ―

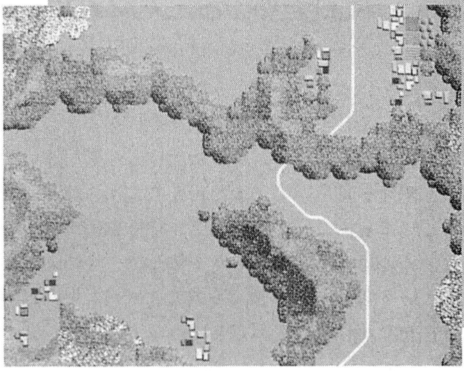
資金もだいぶたまったところで，線路を延長してみましょう。2画面ぐらいスクロールしたら，貨物列車切り換えシステムの第3ステップを作成します。ここら辺のマップは，くねくねと蛇行しているので（**第6図**）(b)のような形のシステムが活用されることでしょう。

トンネル

中級編マップ（8ビット版）では，大統領別邸までに二つのトンネルを通過しなくてはなりません。

マップを進行していくと，必ず通れなくなる場所が出てきます(前方がすべて山でふさがれている)。こういった場所ではたいていの場合，トンネルを掘ることができます。トンネルを掘れる場所は決っていて，それ以外の場所では絶対に掘れません。

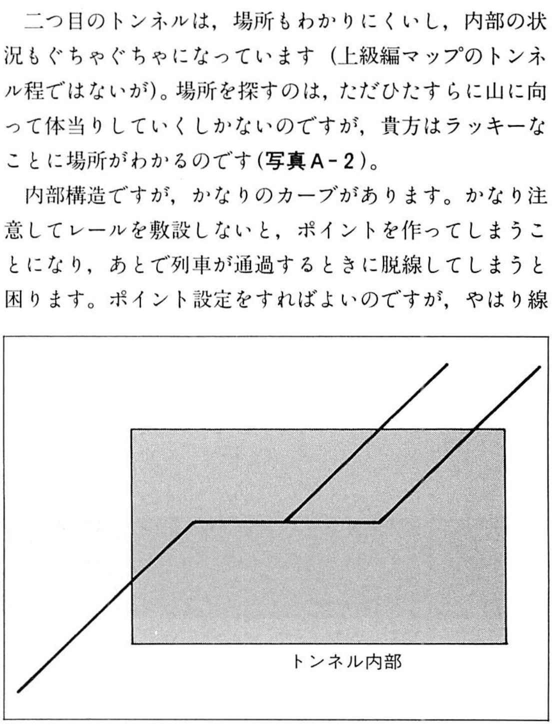

◀〈写真A-1〉


◀〈写真A-2〉

一つ目のトンネルは，いかにもという場所にあります。画面横に広打る山のうち，幅の狭い場所がありますが，そこが予想通りにトンネルを掘れる場所なのです。トンネルの長さ1ブロック分です(**写真A-1**)。

二つ目のトンネルは，場所もわかりにくいし，内部の状況もぐちゃぐちゃになっています（上級編マップのトンネル程ではないが)。場所を探すのは，ただひたすらに山に向って体当りしていくしかないのですが，貴方はラッキーなことに場所がわかるのです(**写真A-2**)。

内部構造ですが，かなりのカーブがあります。かなり注意してレールを敷設しないと，ポイントを作ってしまうことになり，あとで列車が通過するときに脱線してしまうと困ります。ポイント設定をすればよいのですが，やはり線



〈第7図〉

路はきれいに敷きたいものですね。なんといってもあなたは鉄道線路のデザイナーなのですから。そこで内部のようすを**第7図**に示します。

さあ，フィニッシュはもうすぐです。ガンバレ！

隠しコマンド公開

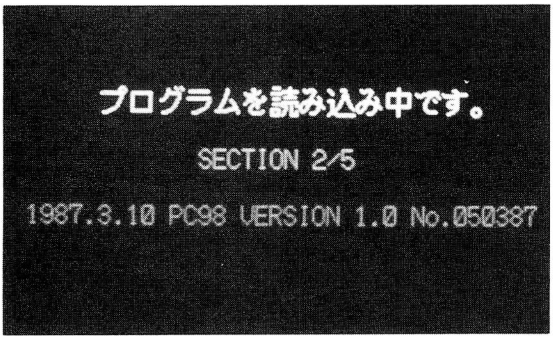
「A列車で行こう」に隠しコマンドがありました(といっても別にゲーム進行が楽になるとかいうものではありません。ファミコンではないのですから)。隠しコマンドというよりは隠しメッセージと言うべきでしょう。

98版で発見し，もしやと思いX１版も試したところ，同じメッセージが出てきたので，他の機種でもできると思います。

隠しコマンド

[CTRL]＋[V]を押しながらゲームを起動する。

これを行うと，プログラムの作成日，バージョン，シリアルナンバーが表示されます。これは，たぶんバージョンチェックに使用するものだと思います。V＝Versionでしょう。

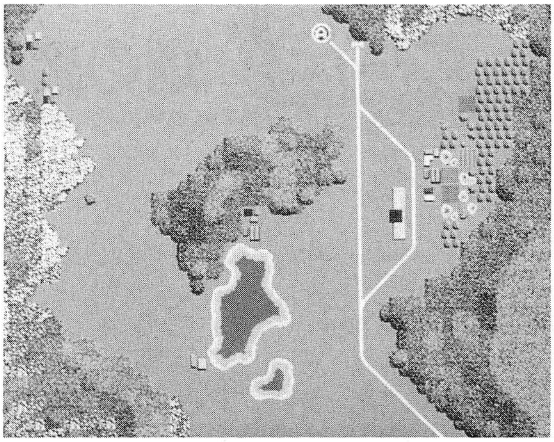


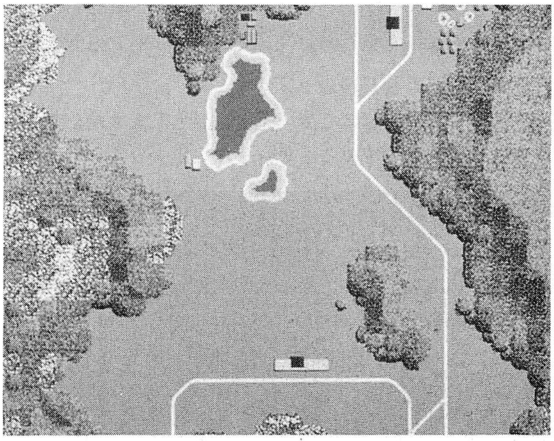
ワンポイント・テクニック その2

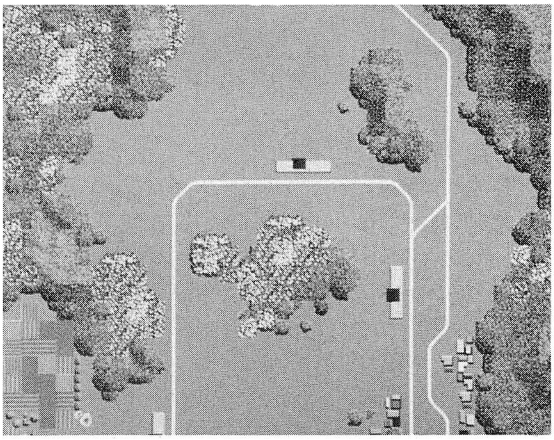
Q 駅で，乗客が降りると家が建ち街になりますが，駅の近くでも家の建たないところがありますが，建てる方法はあるのですか。

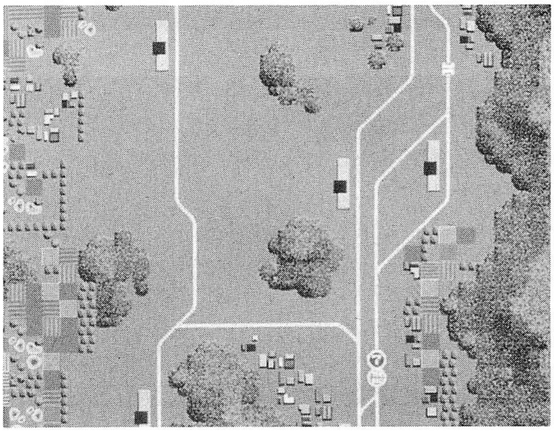
A 駅の近くで家の建たないところは，資材置き場だったり，デコボコな土地であったりします。ですから，その空いた土地に一度線路を敷き，その線路を撤去すると，資材置き場は資材置き場でなくなり，デコボコな土地は平地になります。すると，そこにも家が建ち，売上も上がって行きます。

(月刊マイコン　87年５月号
特集：シミュレーションソフト大研究より)

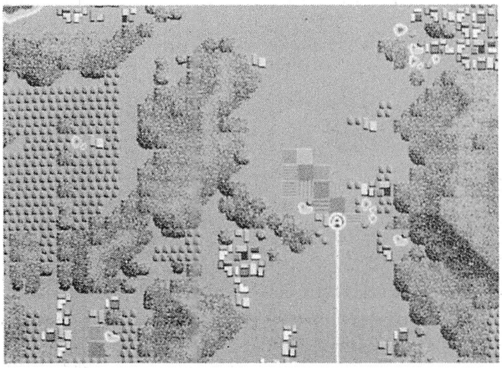








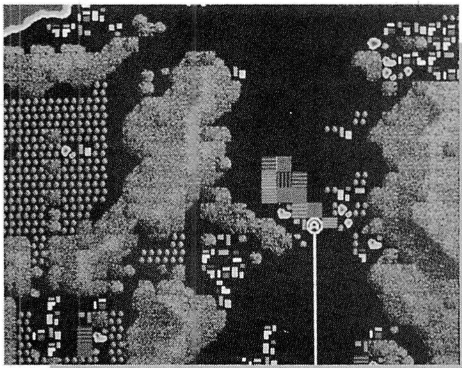
第7日目　畑の破壊方法と最終ステップ



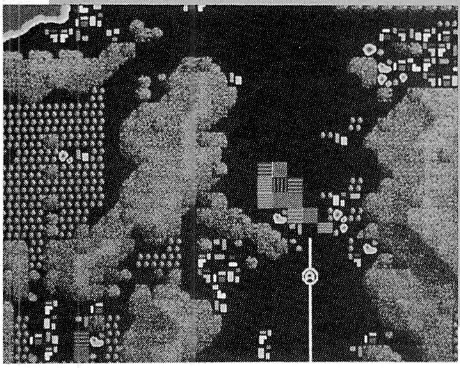
◀〈写真B〉

さあ，いよいよ最後のツメです。

どんどん線路を延ばしていくと，どうしても進むことのできない場所がでてくると思います。山もなく，畑ばかりでトンネルを掘ることもできない場所です(**写真B**)。



◀〈写真C〉



「この畑さえなければ，大統領別邸もすぐ先に見えているというのに…」と複雑な心境でしょうが，この先に進むのにはやはり，畑をなくすしかありません。畑をなくすには，二つの方法が考えられます。一つは旅客列車の駅を作り，畑をたがやしてもらう方法（街の発展過程に畑を平地にするという働きがあります）と，列車に事故を起こさせ，畑を破壊する方法です。前者は時間がかかる上にP／S設定などを考えなければいけないので，この本では後者を選択します。

事故を起こさせるというのは，列車を脱線させ，畑にぶつけてしまうことをいうのですが，なかなかうまく脱線させるのはむずかしいものです。なおぶつける列車は，当然貨物列車です(旅客列車だと賠償金を支払うハメになる)。

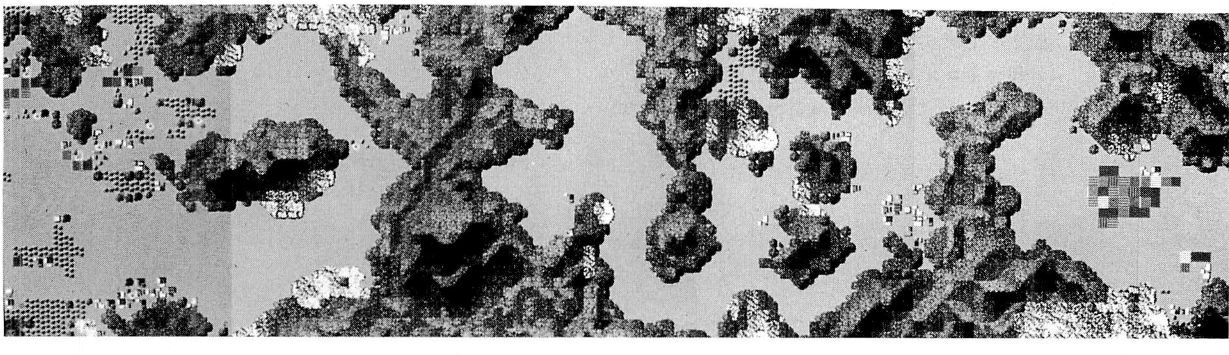
この畑を破壊する方法は，非常にパズル的な要素が多いので，図，写真を使ってくわしく解説していきます。

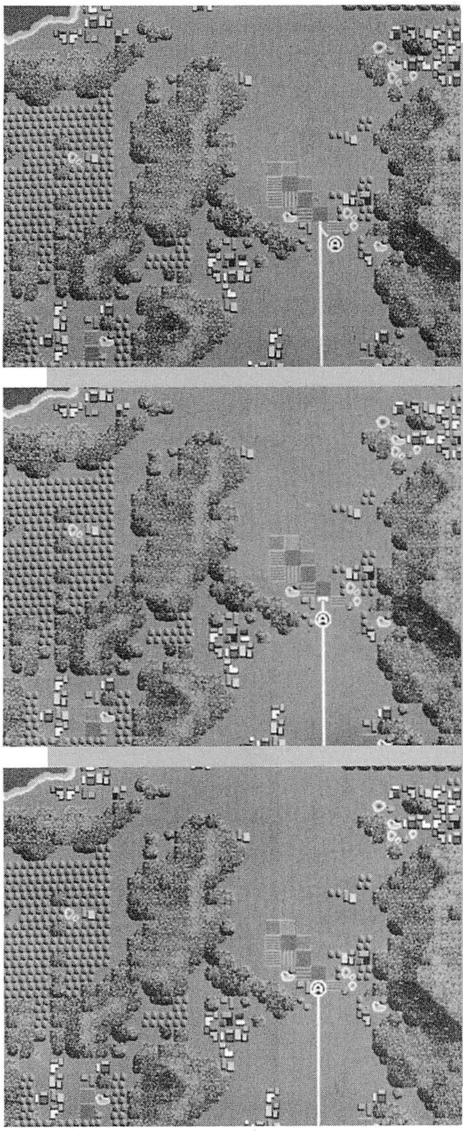
畑に列車をぶつけるには，畑に隣接したところで車止めを作らずに線路を切っておかなければなりません。いったいどうやったら，車止めを作らずに線路を切ることができるのでしょうか。まず最初に考えられるのは，夜の間に移動するということですが，**写真C**を見てください。たしかに線路は切れることは切れるのですが，畑との間に1ブロックあいてしまいます。これでは，ただ無惨に列車事故を起こすだけで，何のメリットもありません。

実は，線路を切るいいやり方があるのです。**写真D**を見てください。ボクはこのやり方を発見した時に「A列車で行こう」の奥の深さを再び思い知らされました。

まず，畑に隣接したところへ，車止めを作ります。そして再び車止めのところまで行き，そこからななめ下に進行するのです。すると，どうしたことでしょう。車止めだったところが，私達の求めていた，車止めのない線路に変わってしまいました。ここに，貨物列車をぶつけて，A列車が事故車両の撤去をすると，見事，畑は平地に変わっているのです。

しかし，これでよろこんではいられません。1回これをやったくらいでは，大統領別邸までたどり着くことはでき

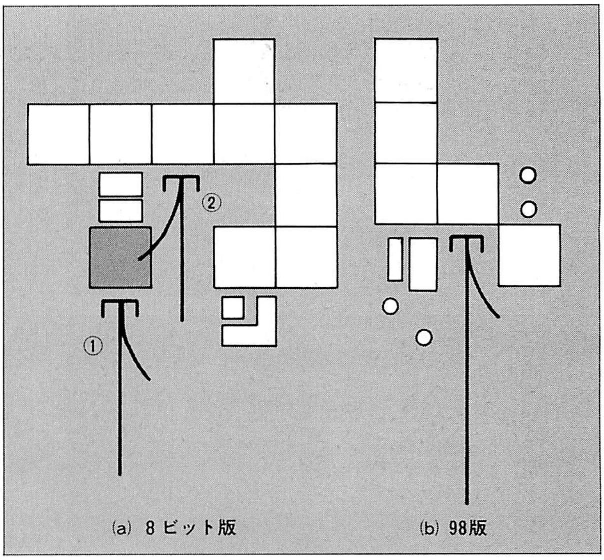




◀〈写真D〉

ないのです。あの畑の形をよく見て，線路の切れはしを作る条件（線路をななめ下に敷く）を考えて，いかに畑の間に線路の敷ける平地を作るかを考えなければならないのです。これはもう一種のパズルです。

一応，最低2回列車をぶつければ，大統領の別邸まで行くことができるようになります。**第8図を見てください。**これが最短ステップの図です。



〈第8図〉

団体専用列車？

さあ，いよいよ最後です。いままでに作りあげてきた形だと，環状線と貨物線しかなく，大統領列車用の線路がありません。けれども，それでいいのです。大統領列車は貨物線を経由して，大統領別邸まで行くのです。このシステムは，ＪＲの貨物線によく修学旅行の団体専用列車が走っているのをヒントに考えました（都市近郊の人じゃないとみたことがないかな？）。

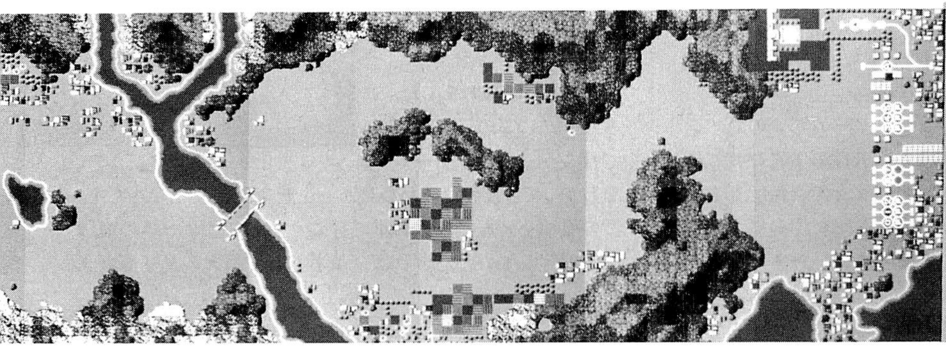
大統領列車は，大統領別邸の引き込み線上に線路がつながれてから，24時間後にスタートします。ここまでやってきたのが，事故で水の泡にならないように，セーブしておきましょう。大統領列車を正しく導くためにポイント設定をしておきます。そして，貨物列車が大統領邸の引き込み線と，貨物線の合流するポイントより手前の駅で，足止めがかかってるうちに出発するようにタイミングを見はからって大統領別邸に線路をつなげればＯＫです。

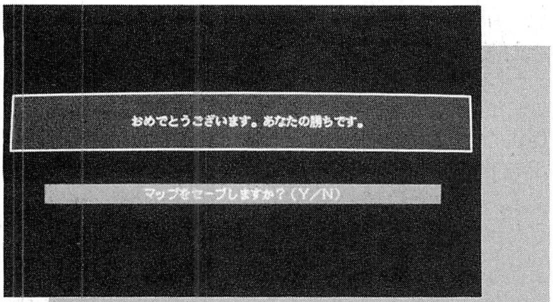
あとは，大統領列車が無事に進行するのを見守るだけです。

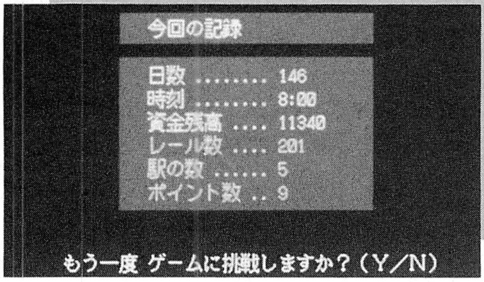
おめでとうございます。

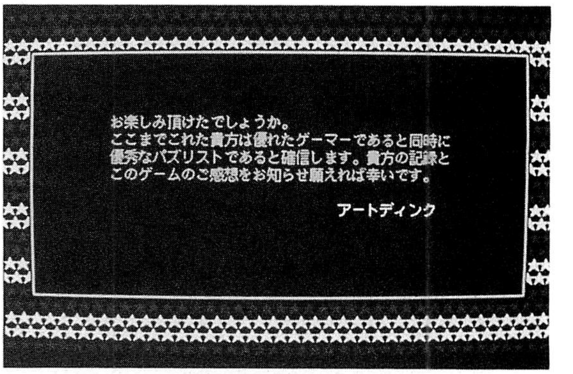
長い道のりごくろうさまでした。

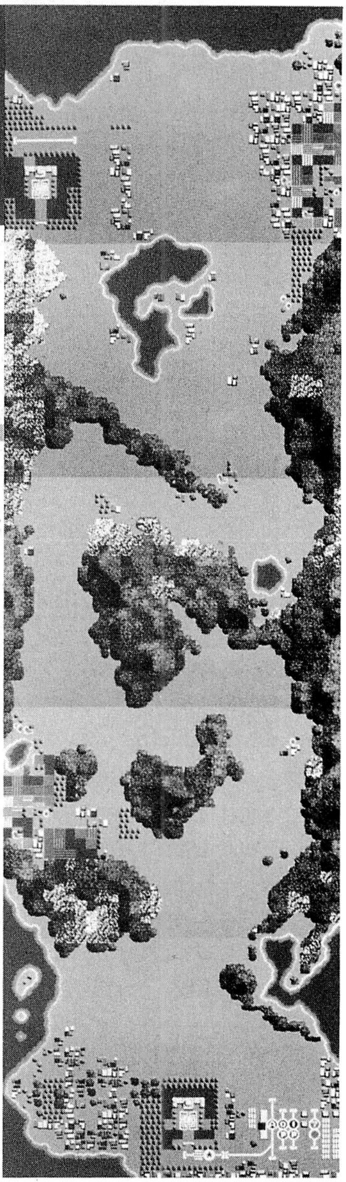
オツカレサマ♥











98版・初級編マップ 10日クリア方式

初級編マップは，長さが5画面分しかないため，会社の規模が大きくなった場合の税金もたいした額ではないので，旅客列車を走らせて，利益を上げなくてもクリアすることが可能です。

ですからキー操作さえしっかりしていれば，ゲーム時間の10日でクリアすることができます（時間がかかると税金で会社が倒産してしまう）。

短時間で線路を敷くわけですから，貨物列車の資材調達にスピードを追求しなければなりません。ここでは，本編で述べた**第6図**(d)の貨物列車切り換えシステムを使用します。

初級編のマップには，トンネルも畑破壊もありませんから，ただ線路を延ばすだけでよいのです。

とにかくスピードがいのちですから，夜間の高速走行をフルに活用し，資材もできるだけ多く（Max 490t）積んで，がんばってください。

あとがき――筆者のことば

このアートディンクの処女作である「A列車で行こう」は，ボクが今までにプレイしたことのあるシミュレーション・ゲームの中で最もやりこんだ作品であります。

「いまいちゲームのやり方がわからない」という方のために，この原稿を捧げたいと思います。

このゲームは，シミュレーション・ゲームですので，シューティング・ゲームなどのように，天性の素質だけで最後までいってしまうなんてことはありません。何度も失敗を繰り返していくうちに，次第に上達していくのです。

すぐにクリアをしようなどとあせってはいけません。ですから，この原稿ではだいたい1週間でクリアできるのを目安に書いてありますので，この原稿通りにプレイしていけば，1週間後には「A列車で行こう」は，必ずやあなたのものとなっていることでしょう。

正直言って疲れました。みなさんにこの「A列車で行こう」というゲームをわかってもらいたいために，一生懸命書いたつもりです。この原稿を読んで「A列車で行こう」というゲームの面白さを理解していただければ，筆者として最大の喜びであります。

本格的SFシミュレーションゲーム

地球防衛軍

記憶素子に埋め込まれた壮大な宇宙
体験する未来へのエクササイズ

●対応機種：PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX(5″2HD, 5″2DD, 3.5″2HD) PC-8801シリーズ(5″2D)/X1turboシリーズ(5″2D)

●価格：9,800円(PC-9801シリーズ), 7,800円(PC-8801シリーズ/X1turboシリーズ)

●発売元：(株)アートディンク

地球防衛軍とは

「地球防衛軍」は，異星人との宇宙空間での戦闘をシミュレートしたＳＦシミュレーションゲームだ。ゲームプレイヤーは宇宙戦闘機の「設計」(ハードウエア）から始まり「戦術」(ソフトウエア)「戦略」を駆使して，敵の宇宙戦闘機群を押しのけ破壊する。敵空母を撃沈させて地球を守り切ることがこのゲームの目的なのだ。

STORY

ときは21世紀末，平和な日々をおくる人類の夢は宇宙へと向けられていた。連邦宇宙局の指揮のもと，太陽系惑星の開発は民間企業を中心に着々と進められ，すでに月や火星には多くの人々が移住していた。しかし，惑星直列のとき，人類は試練を迎える。

７．ＤＥＣ．冥王星の人工衛星「プルート2098　ＳＳ」のレーダーが地球方面へ向かって航行中の謎の飛行隊を捕える。

８．ＤＥＣ．株式会社ＡＤアメリカン鉱業の海王星探査船「ネプロス４号」より，南極の宇宙通信センターへ緊急通信があり，その後，救助信号を最後に通信不能となる。
内容「未確認飛行隊ヲ発見！知的生物ニヨル武装宇宙艦隊トオモワレル。」

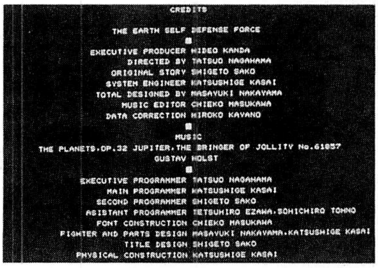
９．ＤＥＣ．連邦議会が招集され，特別対策委員会設置を採択する。
特別対策委員会は，緊急事態を宣言。

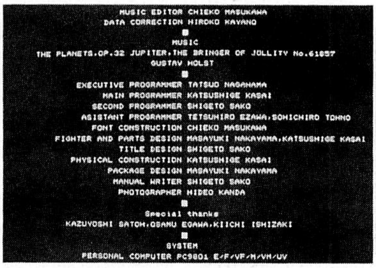
10．ＤＥＣ．天王星衛星軌道上の観測衛星「テンメイ２号」より緊急通信。その後，救助信号を最後に連絡不能となる。
内容「ＳＯＳ！ 未確認飛行隊ヨリ攻撃アリ。救助ヲ求ム」。

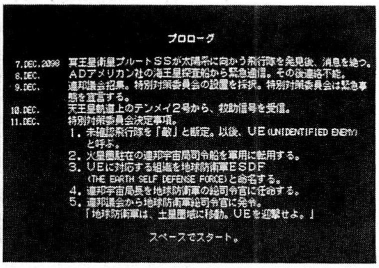
11．ＤＥＣ．特別対策委員会決定事項。
1）未確認飛行隊を「敵」と断定。以降ＵＮＩＤＥＮＴＩＦＩＥＤ　ＥＮＥＭＹ(ＵＥ)と呼ぶ。
2）火星圏域駐在の連邦宇宙局司令船を軍用に転用する。
3）ＵＥに対応する「軍」を「地球防衛軍」（ＴＨＥ　ＥＡＲＴＨ　ＳＥＬＦ　ＤＥＦＥＮＳＥ　ＦＯＲＣＥ）と命名する。
4）連邦宇宙局長を地球防衛軍の総司令官に任命する。

12．ＤＥＣ．連邦議会より地球防衛軍総司令官に発令。

地球防衛軍は，土星圏域に移動。ＵＥを迎撃せよ。







▲オープニング。さあ，これから壮大なドラマが始まる

ゲームの勝敗

敵味方とも，戦闘機を作ることのできるドックを８台有した空母が，戦力のすべてです。一度に飛ばすことのできる戦闘機の数は，空母のドック数と等しいので，敵味方とも８機まで飛ばすことができます。戦闘機の目的は，戦闘機と戦うことももちろんありますが，最終的には空母を破壊することにあります。空母を破壊するには空母防衛線を突破しなければなりません。そうすると，空母のドック１台分を破壊したことになります（この時この戦闘機も破壊される)。空母はドック４台を破壊されると機能停止となり，破壊されたことになります。

空母が破壊されると敗北ということになるので撤退することにより，ドックの破壊を免れることができます。最初戦場は土星前線ですが，全部で七つ戦場があり，地球から遠い順に，

冥王星前線（ＰＬＵＴＯ　ＬＩＮＥ）
海王星前線（ＮＥＰＴＵＮＥ　ＬＩＮＥ）
天王星前線（ＵＲＡＮＵＳ　ＬＩＮＥ）
土星前線　（ＳＡＴＵＲＮ　ＬＩＮＥ）
木星前線　（ＪＵＰＩＴＥＲ　ＬＩＮＥ）
火星前線　（ＭＡＲＳ　ＬＩＮＥ）
地球前線　（ＥＡＲＴＨ　ＬＩＮＥ）

となっています。敵は冥王星前線，味方は地球前線より撤退することはできません。したがって，このゲームの勝敗は，冥王星前線か地球前線で決まるワケです。

ゲームの手順

このゲームの手順は大きく分けて三つに分けられます。

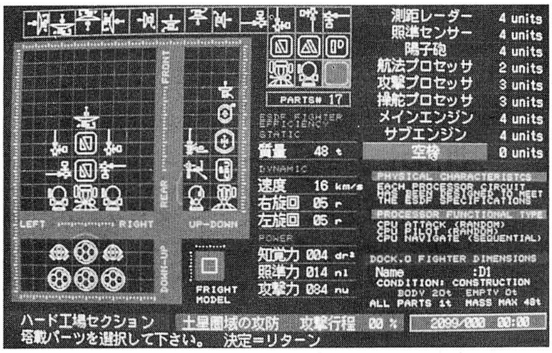
1）戦闘機の設計（戦闘機のハードを決定する）
2）戦術を考える（戦闘機のソフトをプログラムする）
3）戦場全体を考え戦略を練る（どの戦闘機をいつどこに発進させるか考える）

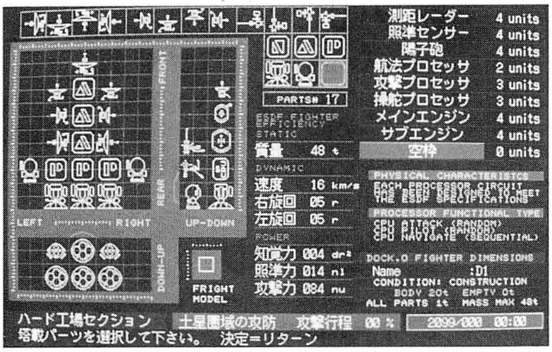
実際の戦闘は，コンピュータが勝手にやってくれるので，プレイヤーは画面をモニタしてればいいのですが，戦闘機が破壊されるごとに，戦闘機を作らなければいけないため，なかなか大変です。空母には次の三つのセクションがあります。

1）コントロールセンター
2）ハード工場セクション
3）ソフト工場セクション

ハード工場セクション

まず最初にこのセクションで戦闘機のハードを決定します。戦闘機に陽子砲やエンジン，プロセッサなどのパーツを搭載させます。このパーツの載せ方により，個性のある戦闘機を作り上げることが可能です。空母のドックにより，大型と小型の2種の戦闘機があります。





▲パーツ搭載モード。ここで戦闘機のハードを設計する。カーソルキーとリターンキーそれにスペースキーだけでパーツを選ぶ。大型機は上部に10，下部に18ものパーツを載せることができる

ソフト工場セクション

ここでは，戦闘機に載せたプロセッサにプログラミングをほどこすことができます。プロセッサの数により，プログラムできる行数が決まります。プログラムと言っても非常に簡単なものですので，心配は御無用。

▲コマンドルームからソフト工場セクション，ハード工場セクション，コントロールセンター，惑星間移動モードへと移動する

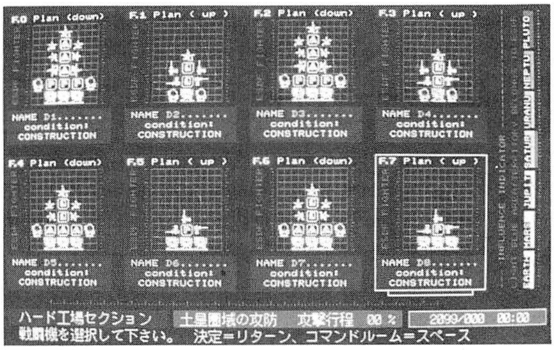
▲ソフト工場の選択モード。一目でプロセッサへのインプット行数がわかるようになっている

コントロールセンター

ここでは戦闘機の発進に始まり，戦闘のモニタ，戦闘機のプログラムがうまく動作しているかどうかトレースしたりする所です。

プレイの例

さて，それでは早速プレイしてみましょう。まずハード工場セクションで戦闘機の設計を行います。ハード工場セクションに移ると，まずどのドックで戦闘機を設計するか選びます。上段の4機は大型戦闘機，下段の4機は小型戦闘機となっています。大型も小型もメインエンジンの積める数は同じなので，小型戦闘機の方が高速に作れるでしょう。



▲戦闘機セレクトモード。このモードで，どの戦闘機をパーツ搭載モードに移すか選ぶ。各戦闘機について，現在パーツ搭載モードに移れるかどうかの表示がされている

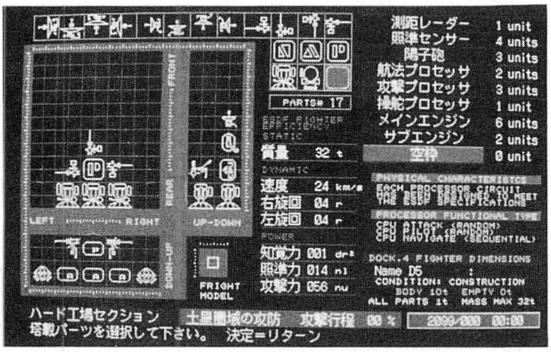
戦闘機の設計

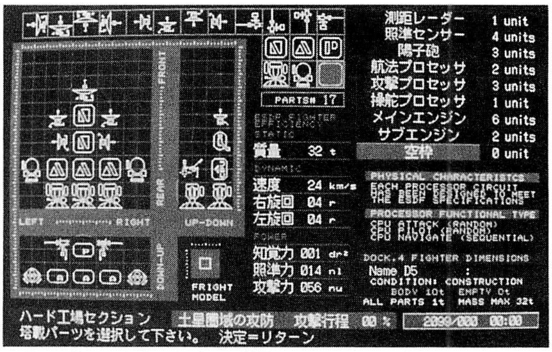
それでは，まず小型戦闘機を設計してみましょう。ハード工場セクションのパーツ搭載モードで，パーツを選んで搭載します。戦闘機は２階建てになっていて，１階と２階の切り換えはROLL　UP／DOWNキーで行います。

パーツは全部で８種類あるので，それぞれ説明しておきましょう。

メインエンジン

このメインエンジンは後方に向いたものしかないため，機体の最後尾に取り付けなければいけません。パーツの中でただ一つ推力を出すことのできるパーツなので，かならず載せる必要があります。また，左右対称にエンジンを積まないといけません。このエンジンの不思議な点は，まったくプロペラント（燃料）を消費しないということです。





▲これは小型機の設計をしているところ。パーツをセットするたびに，質量速度，右旋回，左旋回，知覚力，照準力，攻撃力などが表示される

サブエンジン

このエンジンを積まないと，戦闘機は旋回できません。後方に向いたものしかないので，なるべく左右の外側に積んだ方が旋回力が良くなります。右のエンジンが左旋回，左のエンジンが右旋回の旋回力を決定します。もちろん，機体の最後尾に積まなければいけません。

陽子砲

陽子砲は，前後左右と４種類あるため，色々な載せ方が考えられます。これは，同一方向に３砲まで搭載できます。この陽子砲は，一度発射すると次に発射するまで時間（チャージタイム）がかかるので，パラ（並列）に積む必要があるからです。注意しなければいけないのは，この陽子砲を積んでも，照準センサと攻撃プロセッサがなければ発射できないということです。もちろん陽子砲の向きと照準センサの向きが同じでなければなりません。

照準センサ

このセンサは，前後左右と四種類あり，敵に狙いを定めます。この照準センサを同一方向へパラに使用すれば，照準距離をのばせます。センサが敵を捕えないかぎり，陽子砲は発射できません。そして，陽子砲を発射させるには，攻撃プロセッサのプログラムが実行された時のみです。

攻撃プロセッサ（A：アタック）

攻撃プログラムを記憶実行するユニットです。このプロセッサ一つで５行のプログラムを記憶できます。このプロセッサは最大３台積むことができます。

測距レーダー

戦闘機を発見するためのレーダーで，敵機および味方機の両方を発見できます。感知可能な角度は，左右に90度ずつあるため，合わせて180度と広範囲です。同一方向に複数載せることにより，感知距離をのばすことができます。

操舵プロセッサ（P：パイロット）

測距レーダーからの情報により，戦闘機を操縦します。敵との戦闘は，このプロセッサのプログラムで決まると言っても過言ではないでしょう。一つのプロセッサにつき，５行のプログラムを組むことができ，戦闘機には３台まで積むことができます。

航法プロセッサ（N：ナビゲート）

戦闘機の発達角度や航路，目的地などのプログラムをするプロセッサです。最低一つは積まないといけません。何故なら，そのプロセッサが発進角度などのプログラムを記憶するからです。二つ目以降のプロセッサ一つにつき５行「暗黒域」を回避するプログラムをインプットできます。このプロセッサも，最大３台までしか積むことを許されていません。

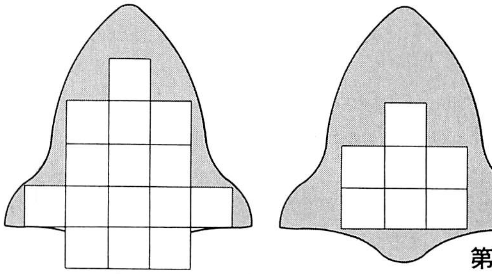
これらのパーツはすべて一つにつき同じスペースを食います。つまり一つのパーツを積むと戦闘機の空きが一つなくなるのです。

ハードウエア工程

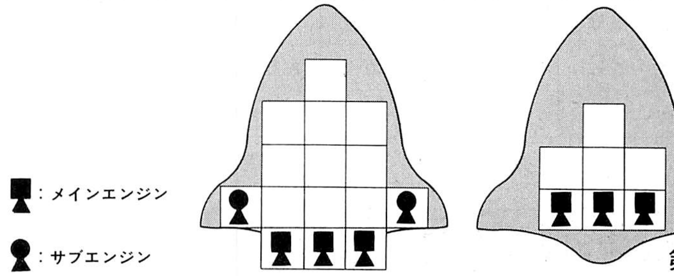
まずエンジンから載せよう

やはりメインエンジンから積むのがセオリーです。小型機の空きスペースは，**第1図**のようになっていますからメインエンジンを6個，それにサブエンジンを2個積むのが一般的でしょう。これで高速戦闘機になります(**第2図**)。

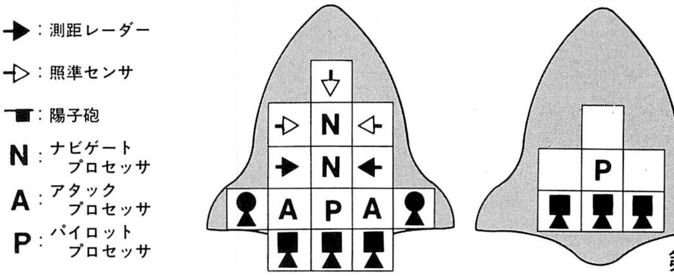
さて次は武装ですが，なるべく広い範囲に攻撃できる方がいいようです。なぜなら一方向に集中して攻撃できても，かわされる場合は，いくら撃ったところで無駄なのです。へたをすると味方を破壊してしまう場合があります。陽子砲をどう載せるか決まれば照準センサの載せ方も決まってきます。そしてあとは，空いている所に測距レーダーを積みます。測距レーダーは，180度の範囲を感知できるため，左右に積めば，なんと360度カバーすることができてしまいます。プロセッサは2台ずつ積むと，空いている所はなくなります(**第3図**)。なぜ2台ずつ積むかは次のソフトの所で説明しましょう。



第1図

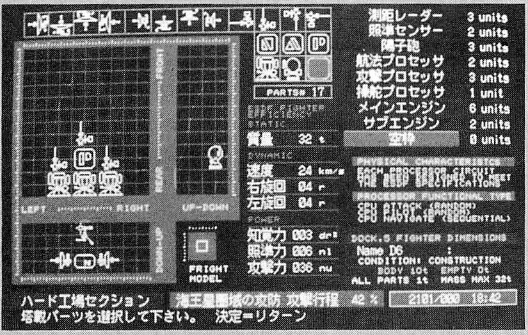


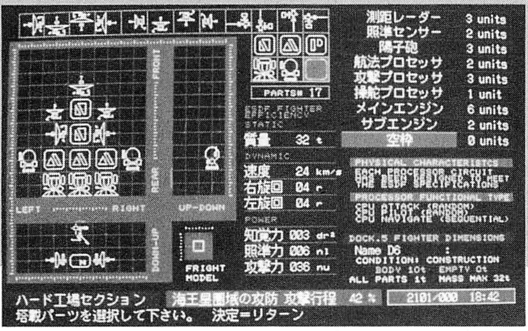
第2図

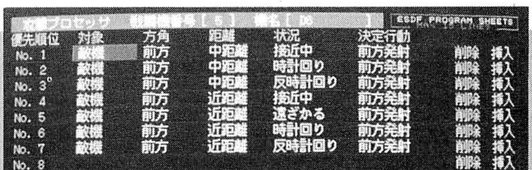


第3図

▼前方に攻撃力を集中した小型機の例。レーダーを前方と左右に載せている。攻撃プロセッサのプログラムは前方に敵がいる時，すべての状態で発射するようになっている（中距離　遠ざかる　をまだ入力していない)。操舵プロセッサのプログラムはまだまだ改良の余地が大きい。斜め前方をプログラムに加えていないからだ。(それにしても感知範囲が180度というのは，広すぎるのではないだろうか)







優先順位	対象	方角	距離	状況	決定行動		
No. 1	敵機	前方	中距離	接近中	前方発射	削除	挿入
No. 2	敵機	前方	中距離	時計回り	前方発射	削除	挿入
No. 3	敵機	前方	中距離	反時計回り	前方発射	削除	挿入
No. 4	敵機	前方	近距離	接近中	前方発射	削除	挿入
No. 5	敵機	前方	近距離	遠ざかる	前方発射	削除	挿入
No. 6	敵機	前方	近距離	時計回り	前方発射	削除	挿入
No. 7	敵機	前方	近距離	反時計回り	前方発射	削除	挿入
No. 8						削除	挿入
No. 9						削除	挿入
No. 10						削除	挿入

対象となる物（敵機）
ソフト工場セクション　海王星圏域の攻防 攻撃行程 42 %　2101/000 18:42
編集モード。 編集箇所=カーソル、変換=リターン

優先順位	対象	方角	距離	状況	決定行動		
No. 1	敵機	前方	近距離	接近中	中接近	削除	挿入
No. 2	敵機	前方	近距離	遠ざかる	中接近	削除	挿入
No. 3	敵機	左舷	近距離	接近中	左旋回	削除	挿入
No. 4	敵機	右舷	近距離	接近中	右旋回	削除	挿入
No. 5	敵機	左舷	近距離	時計回り	左旋回	削除	挿入
No. 6	敵機	右舷	近距離	反時計回り	右旋回	削除	挿入
No. 7	敵機	左舷	近距離	反時計回り	右旋回	削除	挿入
No. 8	敵機	右舷	近距離	時計回り	左旋回	削除	挿入
No. 9	味方機	前方	近距離	接近中	遠接近	削除	挿入
No. 10						削除	挿入

対象となる物（敵機、味方機）
ソフト工場セクション　海王星圏域の攻防 攻撃行程 42 %　2101/000 18:42
編集モード。 編集箇所=カーソル、変換=リターン

Let's Programing

ハードの次はソフト。それではまず攻撃プロセッサのプログラムを作成してみましょう。プログラムのインプットは，各項目ごとに条件や行動を選ぶだけで良いので，簡単なものです。

攻撃プロセッサを２台載せているので，10行プログラムできます。次のようなプログラムを組んでみました。

対象	方角	距離	状況	決定行動
敵機	前方	近距離	接近中	前方発射
敵機	前方	近距離	遠ざかる	前方発射
敵機	左舷	近距離	接近中	左舷発射
敵機	左舷	近距離	遠ざかる	左舷発射
敵機	右舷	近距離	接近中	右舷発射
敵機	右舷	近距離	遠ざかる	右舷発射

▲攻撃プロセッサへのインプットモード。最大15行までの入力が可能

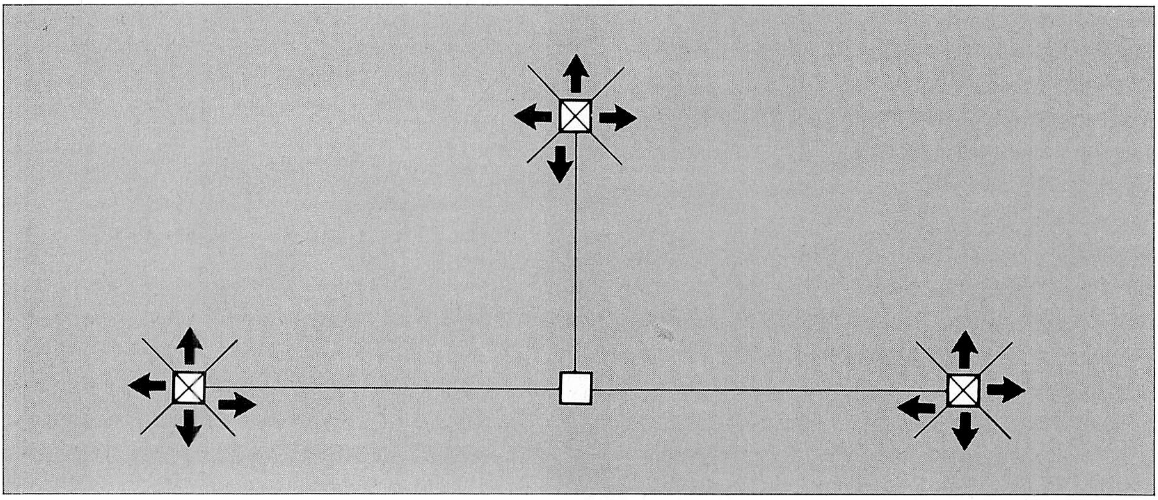
攻撃するのだから，対象は敵機以外にありません。方角は陽子砲の向いている方向です。距離は，照準センサが各方向一つなので近距離にします。状況は，接近している時と遠ざかる時のみ，その方向へ発射するようにしています。この状況の時が，一番当たりやすいからです。図にすると**第４図**のようになります。ここで注意してほしいのは，前の行から優先的に実行されるため，当たりやすい条件をなるべく前にすることが必要です。このプログラムだと，４行余ってしまっているので，もしもっと発射したいのなら，次のようなプログラムを後に付け加えるといいでしょう。しかし，味方に当たる可能性も増えてしまいます。

対象	方角	距離	状況	決定行動
敵機	前方	近距離	時計回り	前方発射
敵機	前方	近距離	反時計回り	前方発射
敵機	左舷	近距離	反時計回り	左舷発射
敵機	右舷	近距離	時計回り	右舷発射

それでは次に操舵プロセッサのプログラムを組んでみましょう。

測距レーダーは，左右に一つずつあるので，左舷と右舷の近距離を感知でき，これをもとにプログラムを組んでみると，次のようになります。

対象	方角	距離	状況	決定行動
敵機	左舷	近距離	接近中	左旋回
敵機	右舷	近距離	接近中	右旋回
敵機	左舷	近距離	遠ざかる	左旋回
敵機	右舷	近距離	遠ざかる	右旋回
敵機	左舷	近距離	反時計回り	左旋回
敵機	右舷	近距離	時計回り	右旋回
敵機	左舷	近距離	時計回り	近接近
敵機	右舷	近距離	反時計回り	近接近
味方機	左舷	近距離	接近中	遠接近
味方機	右舷	近距離	接近中	遠接近



〈第４図〉

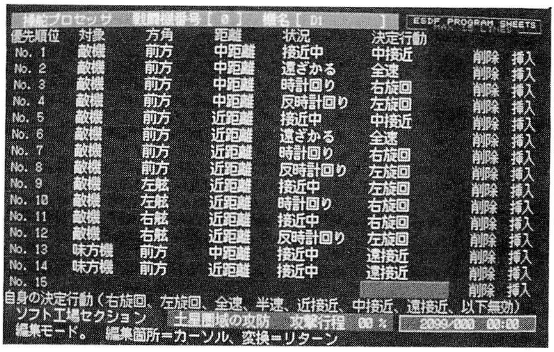
ま，こんな感じでいいと思います。つまり，敵のいる方向に向くように測距レーダーを配置しているのです。敵機の方から自機の正面へ移動しようとしている場合は，近接近としました。味方機とぶつからないように，味方機が接近してくる時は，遠接近するようにしています。これは，下手に避けようとして衝突するのを避けるためです。プログラムの行数は，10行とピッタリ入っちゃいました。プロセッサの数は，レーダーやセンサの数に合わせるのが一般的で，レーダーが多い時はパイロットのプロセッサを，センサが多い時はアタックのプロセッサを多く積まなければいけないということになりますね。

最後になりましたが，航法プロセッサにプログラムをインプットしましょう。

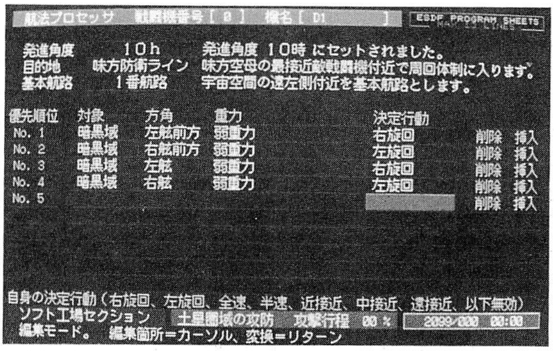
まず，発進角度を指定します。発進角度は真上を12時として，10時から2時の5種類あります。この発進角度は，航路の指定とあわせて考えなければいけません。一度に8機戦闘機を発進させることを考えると，いいかげんな指定は死を招きます。とりあえず真ん中を進むように，発進角度は12時，航路は無指定にしておきます。航路を無指定にすると，発進角度で指定した方向へ進んでいきます。目的地の指定は，『味方防衛ライン』に限定されています(『味方防衛ライン』とは，一番接近してきている敵の横線)。これらの発進角度，目的地，航路を指定するために一台のナビゲートプロセッサを使用してしまいます。したがって，「暗黒域」を避けるプログラムは5行まで入力できるということになります(プロセッサ1台分)。「暗黒域」とはブラックホールのようなもので，この重力に捉えられてしまうと，航路変更しない限り，次第に中心に向かって落ちてゆくのです。そして逐には破壊されてしまうため，避けるプログラムを組まなければいけません。

対象	方角	重力	決定行動
暗黒域	前方	強重力	左旋回
暗黒域	左舷前方	強重力	右旋回
暗黒域	右舷前方	強重力	左旋回
暗黒域	左舷前方	中重力	右旋回
暗黒域	右舷前方	中重力	左旋回

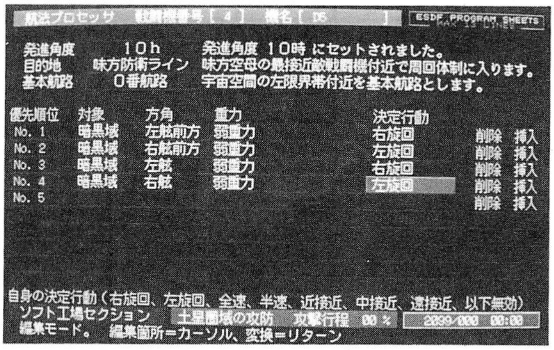
このようにプログラムをインプットすれば大低「暗黒域」を避けることができますが，ナビゲートプロセッサよりもパイロットプロセッサを優先するので，敵を追い回したあげく，「暗黒城」で自滅してしまう場合があります。これはしかたのないことでしょう。



▲操舵プロセッサへのインプットモード。別に全てプログラムでうめなければいけないということはない



▲航法プロセッサへのインプットモード。このエディタも，カーソルキーとリターンキーそれにスペースキーだけで操作する



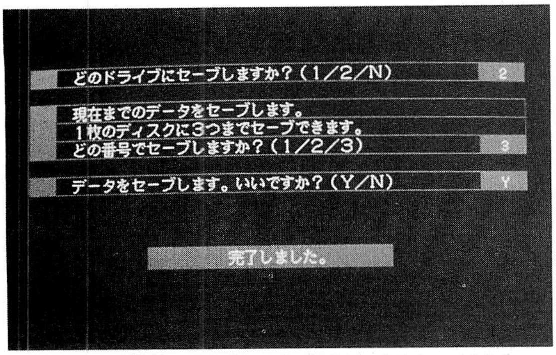
▲プロセッサの数によりインプットできる行数が制限されてしまう

テスト飛行

戦闘機の設計が終わったら，テスト飛行させましょう。つまり，新しく製作した機体だけを発進させて，期待通りの性能を発揮するかどうか調べるのです。そうそう，もし今の状態をセーブしておきたい場合は「Q」キーを押してディスクにセーブしておきます。したがってセーブする場合は，1枚以上のフォーマット済みのディスクを用意しなければいけません。エスケープキーを押すと，ゲームを一時中断することができます。

コントロールセンターに移ったら，さっそく戦闘機を発進させましょう。発進モードにして，希望の機体を発進させます。すると四角いものが表示されます。これが今発進した戦闘機ということになります。前方および左右に伸びている赤い実線は照準センサの距離を表しています。測距レーダーの感知距離は，赤い点線で示されます。それでは，

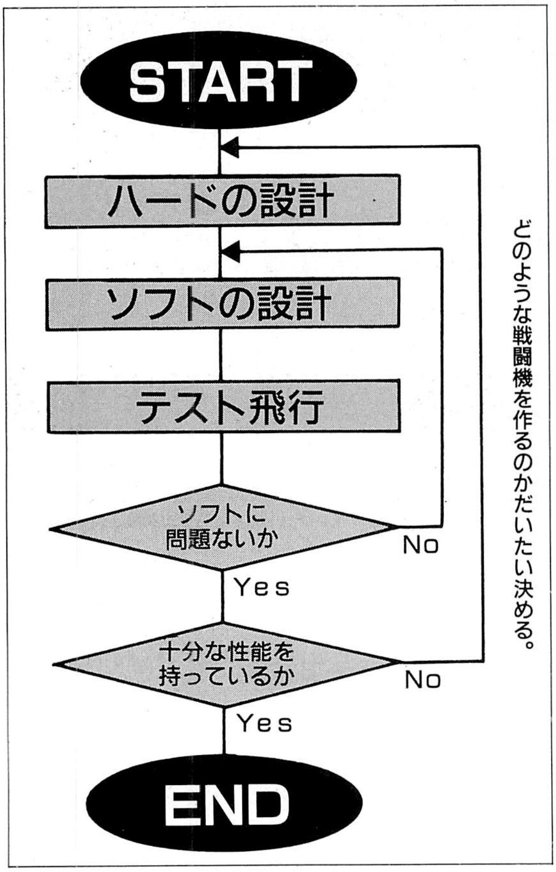
この戦闘機が今，どのプロセッサのどの命令を実行しているのかを，状況解析で調べてみましょう。すると，モニタ画面上に実行されているプログラムの内容が表示されます。



▲ゲーム中Qキーを押すと，その時のデータをセーブできる

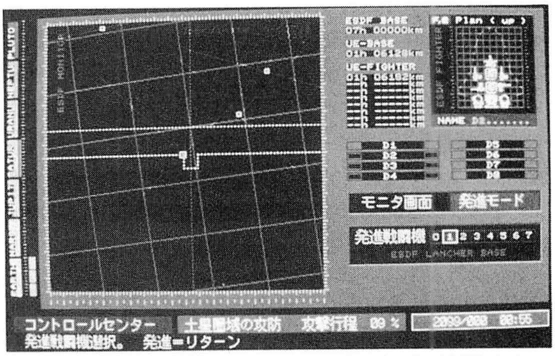
［ デバック ］

ソフトウエアというものは，一発で完成するものではありません。しかもこのプログラムは，まがりなりにも思考ルーチンなので，何度も作り直す必要があって当然です。この戦闘機の設計をフローチャートにしてみると，



こんな感じになるのではないでしょうか。手直ししていくうちに，戦闘機がしだいに強くなっていくのを見ると，非常に嬉しくなりますよ。

しばらく進むと，敵との戦闘が始まるはずですから，しっかりモニタしましょう。この戦いはテストですので，こちらの戦闘機がやられたらリセットしてしまいましょう。



▲コントロールセンターでの発進シーン。白い線の下が空母になる。中央のくぼみが発進口

［ いよいよ実戦 ］

大型，小型とひと通り戦闘機の設計ができたら，いよいよ実戦です。8機もの戦闘機のデータを打ち込むのはたいへんですが，ガンバッて，インプットしましょう。さて戦略ですが，どの戦闘機をいつ，どこへ発進させるかが問題です。同じ機体でも発進させるタイミングが，ほんの少し違っただけで，敵にやられたり勝ったりと，天と地ほどの違いがでるのです。したがってフォーメーションを考えておくべきでしょう。当たり前の話ですが，続けて発進させると味方同士がぶつかってやられてしまうので，注意が必要です。そのため，高速の機体から発進させるのがセオリーですね。航路は左はじから0番，1番……と続き7番航路が右端になります。航路を選ぶとき，航路上に暗黒域がないか確かめておくと良いでしょう。

戦闘機隊は，敵と交戦状態になるまでは，最高速で前進していきます。この進行状況はモニタ画面の左に表示されます。上から降りてくるのが敵の進行具合です。

戦闘が始まると，味方の戦闘機がやられたりします。そんな時は，コントロールセンターからぬけて，ふたたび戦闘機の製作に入ります。この時，時間は進んでいないので安心です。それにしても，この作業が非常にきついですね。なにしろ，1機の戦闘機のデータをインプットするのに，かなりの時間がかかります。だから味方の戦闘機はそう簡単に落ちてほしくないと思うのが人情です。

もし運良く敵を押し切り，敵空母まで味方戦闘機が達すると，敵空母は被害を受ける前に早々と退却してしまいます。そうしたら，惑星間移動モードにして前線を前進しましょう。ここで一度ディスクにデータをセーブして休息するといいと思います。

どうすれば敵に勝てるか

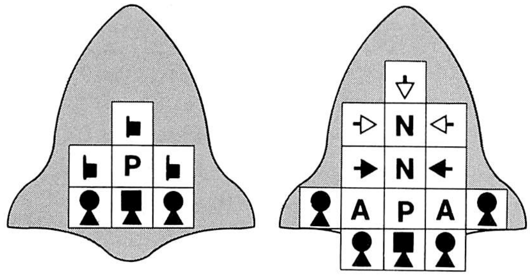
ゲームをするからには，敵に勝たなければおもしろくありません。それでは，これからどうすれば勝つことができるか気付いたことを紹介していきましょう。

1 性能の良い戦闘機を作る

当たり前のことですが，これが一番難しい。性能の良い戦闘機を作るにはハードとソフトの両方が，高い次元でバランスよくできていなければなりません。つまり，どんな攻撃，あるいは戦法をさせるか決めてから戦闘機の設計に入りたいですね。

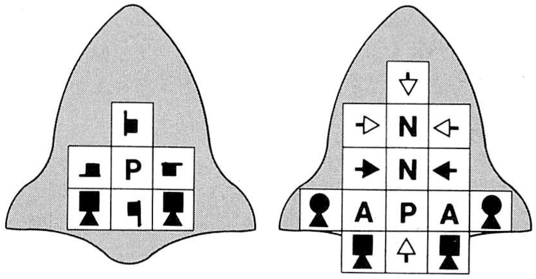
ハードについてですが，あまり多くの種類は作れないでしょう。なにしろエンジンなどの制約が大きいからです。小型，大型合わせて10種類も考えれば十分でしょう。いくつかの典型的な例を紹介しておきます(第5図)。陽子砲の積み方ですが，遠距離を撃てるようにするよりも，なるべく多くの方向に撃てるようにすべきです。後方に撃てると心強いのですが，スピードが遅くなってしまうので，あまり勧められません。小型機と大型機の大きな違いは載せられるプロセッサやレーダーの数でしょう。大型機はスピードは遅いけれど，その代わり頭がいいわけですね。しかしソフトの作り方を失敗すると，その機体はデクのボウになってしまうので，くれぐれもそのようなことのないようにしましょう。

前方集中型（小型）



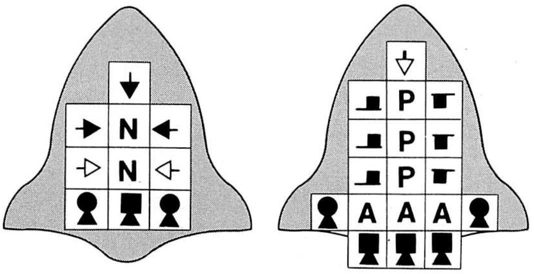
メインエンジンを6機搭載し，前方に6門陽子砲をそなえている。一撃離脱のインターセプターだ。センサを3機搭載しているため，遠距離までセンスすることができる。したがって，弾を発射する機会も多くなる。

全方位型（小型）



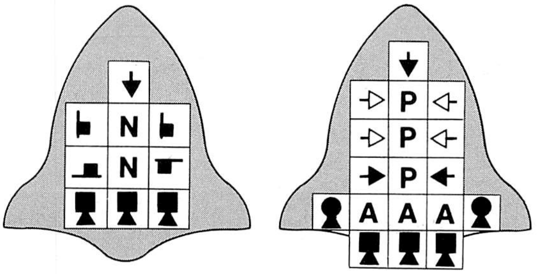
全方位型は，メインエンジンを載せるスペースを二つ失うため，スピードの点で不利になる。一般的には，後方に武装を行なわない3方位型が主流である。このタイプは，ごく普通のプログラムでも，けっこう強い戦闘機になる。

一 般 型（大型）



流石(さすが)大型機だけに武装を強化することができる。陽子砲とセンサをどうバランスよく載せるかが問題だ。センサを多く載せると，プログラムする量も多くなるが，スピードが遅いので長距離から攻撃できるよう，センサを多く載せるべきだろう。

左右武装型（大型）



これが，必殺の左右にしか武装していないという大型機。敵に出合ったら，敵と反対の方向に向くようにプログラムしておけば，いいわけだ。しかし，よほど上手にプログラムしないと，十分な力を発揮しないため，あまりおすすめしたくない。

〈第5図〉

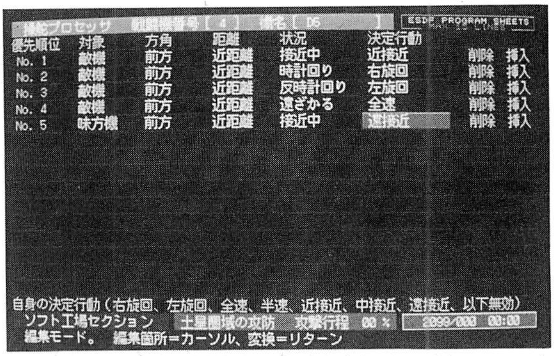
そのようなわけで，ソフトをどうプログラムするかがこのゲームで最も頭を痛める所です。一つのハードにつき，何種類ものソフトを作れます。どれか最も最適なのか良くわかりませんが，とにかくレーダーやセンサの特性を知ることが大切だと思います。モニタの状況解析を見て，プログラムが有効に動いているか調べていけば，きっとハードに合ったプログラムが完成することでしょう。

攻撃プロセッサ　戦闘機番号［ 4 ］　機名［ D5 ］　ESDF PROGRAM SHEETS

優先順位	対象	方角	距離	状況	決定行動		
No. 1	敵機	前方	中距離	接近中	前方発射	削除	挿入
No. 2	敵機	前方	中距離	時計回り	右舷発射	削除	挿入
No. 3	敵機	前方	中距離	反時計回り	左舷発射	削除	挿入
No. 4	敵機	前方	近距離	接近中	前方発射	削除	挿入
No. 5	敵機	前方	近距離	時計回り	右舷発射	削除	挿入
No. 6	敵機	前方	近距離	反時計回り	左舷発射	削除	挿入
No. 7	敵機	左舷	近距離	接近中	左舷発射	削除	挿入
No. 8	敵機	左舷	近距離	時計回り	前方発射	削除	挿入
No. 9	敵機	左舷	近距離	反時計回り	左舷発射	削除	挿入
No. 10	敵機	右舷	近距離	接近中	右舷発射	削除	挿入
No. 11	敵機	右舷	近距離	時計回り	右舷発射	削除	挿入
No. 12	敵機	右舷	近距離	反時計回り	前方発射	削除	挿入
No. 13						削除	挿入
No. 14						削除	挿入
No. 15						削除	挿入

対象となる物（敵機）
ソフト工場セクション　土星圏域の攻防　攻撃行程　00 %　2099/000 00:00
編集モード。　編集箇所=カーソル、変換=リターン

▲ハードのちがいによりソフトは全くちがったものになってしまう


操舵プロセッサ　戦闘機番号［ 4 ］　機名［ D5 ］　ESDF PROGRAM SHEETS

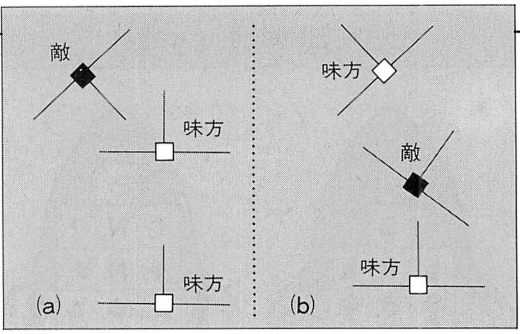
優先順位	対象	方角	距離	状況	決定行動		
No. 1	敵機	前方	近距離	接近中	近接近	削除	挿入
No. 2	敵機	前方	近距離	時計回り	右旋回	削除	挿入
No. 3	敵機	前方	近距離	反時計回り	左旋回	削除	挿入
No. 4	敵機	前方	近距離	遠ざかる	全速	削除	挿入
No. 5	味方機	前方	近距離	接近中	遠接近	削除	挿入

自身の決定行動（右旋回、左旋回、全速、半速、近接近、中接近、遠接近、以下無効）
ソフト工場セクション　土星圏域の攻防　攻撃行程　00 %　2099/000 00:00
編集モード。　編集箇所=カーソル、変換=リターン

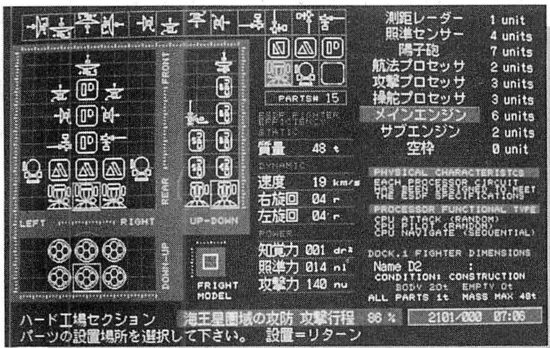
▲上の行から優先的に実行されることをわすれてはいけない。このプログラムの場合，味方をよけるのは最も優先されない

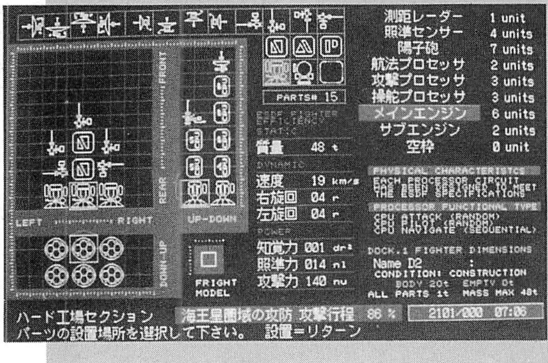
② 戦略を考える

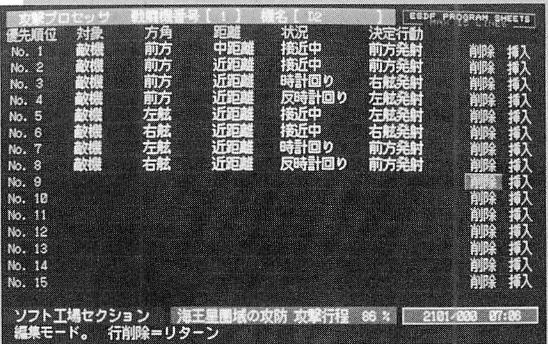
戦闘機ができたからといって，ただ発進させているようではだめです。陽子砲の弾速は遅いため，狙って撃ってもなかなか当たるものではありません。ソフトで偏差射撃するようにもできますが，まぐれ当たりしか望めません。そのため味方機の間隔があいていないと同士討ちということになりかねません（味方同士の衝突もよくある）。ということから，一番良いのは，かたまっている敵の中に一機突っ込むようにすることです。これを発展させると，**第6図**のようなフォーメーションが考えられます。つまり先頭の機の後に回り込もうとする敵の後に後続機が付こうというわけで，この戦法はなかなか効果がありますが，速度の遅い機は使うべきではありません。



〈第6図〉

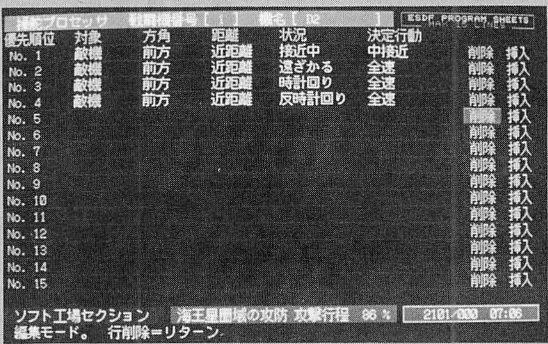





攻撃プロセッサ　戦闘機番号［ 1 ］　機名［ D2 ］　ESDF PROGRAM SHEETS

優先順位	対象	方角	距離	状況	決定行動		
No. 1	敵機	前方	中距離	接近中	前方発射	削除	挿入
No. 2	敵機	前方	近距離	接近中	前方発射	削除	挿入
No. 3	敵機	前方	近距離	時計回り	右舷発射	削除	挿入
No. 4	敵機	前方	近距離	反時計回り	左舷発射	削除	挿入
No. 5	敵機	左舷	近距離	接近中	左舷発射	削除	挿入
No. 6	敵機	右舷	近距離	接近中	右舷発射	削除	挿入
No. 7	敵機	左舷	近距離	時計回り	前方発射	削除	挿入
No. 8	敵機	右舷	近距離	反時計回り	前方発射	削除	挿入
No. 9						削除	挿入
No. 10						削除	挿入
No. 11						削除	挿入
No. 12						削除	挿入
No. 13						削除	挿入
No. 14						削除	挿入
No. 15						削除	挿入

ソフト工場セクション　海王星圏域の攻防 攻撃行程　86 %　2101/000 07:06
編集モード。　行削除=リターン


操舵プロセッサ　戦闘機番号［ 1 ］　機名［ D2 ］　ESDF PROGRAM SHEETS

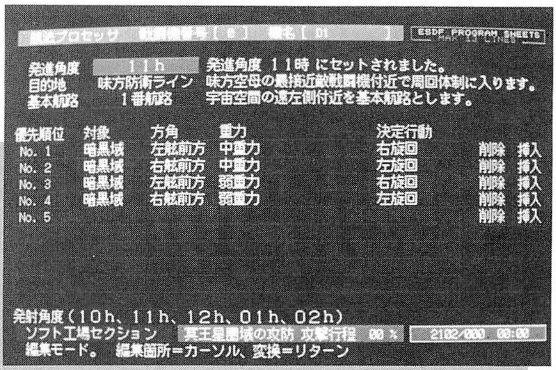
優先順位	対象	方角	距離	状況	決定行動		
No. 1	敵機	前方	近距離	接近中	中接近	削除	挿入
No. 2	敵機	前方	近距離	遠ざかる	全速	削除	挿入
No. 3	敵機	前方	近距離	時計回り	全速	削除	挿入
No. 4	敵機	前方	近距離	反時計回り	全速	削除	挿入
No. 5						削除	挿入
No. 6						削除	挿入
No. 7						削除	挿入
No. 8						削除	挿入
No. 9						削除	挿入
No. 10						削除	挿入
No. 11						削除	挿入
No. 12						削除	挿入
No. 13						削除	挿入
No. 14						削除	挿入
No. 15						削除	挿入

ソフト工場セクション　海王星圏域の攻防 攻撃行程　86 %　2101/000 07:06
編集モード。　行削除=リターン

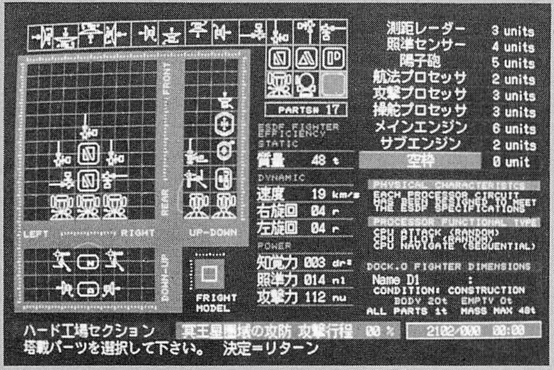
▲前方左右とかなりの攻撃力を持つ大型機の例。攻撃力が大きいかわりにレーダーを前方に一つしか積んでいない。そのため操舵プロセッサを3台も載せる必要はないのだが，はずしても速度は上がらない（プロセッサはあまり重くない）ので，とりあえず積んでいる。攻撃プロセッサのプログラムが，めちゃくちゃ偏差射撃をしているが，あまりすすめられない

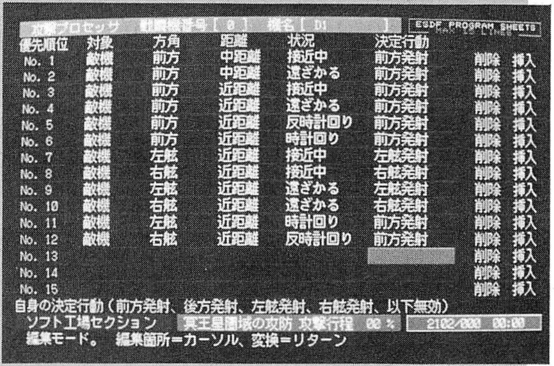
③ 適材適所

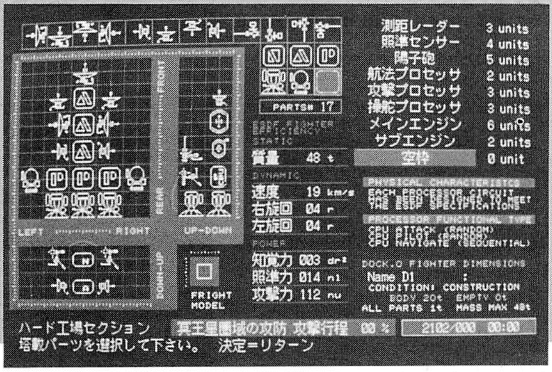
せっかく良い戦略を考えても，それに合った戦闘機でなければ効果を発揮できません。戦闘機に合った戦略を考えましょう。

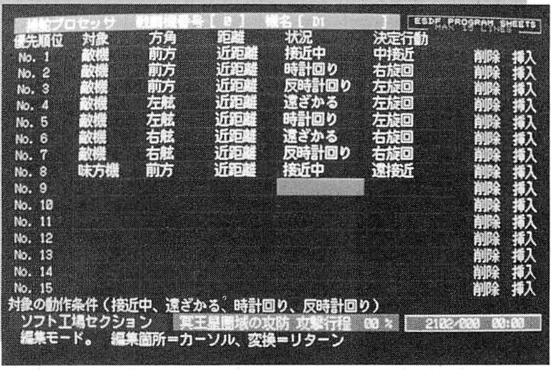


▼この大型機は左右の攻撃力を減らしている分だけ，レーダーを多く積み操舵プロセッサへのパラメータを多くしている。航法プロセッサのプログラムは，５行もあれば十分だ。攻撃プロセッサのプログラムは一般的に作ってある(一部編差射撃している)。味方機を避ける場合，遠接近が便利だ。敵を追尾するプログラムを作る場合，中接近を上手に使うことが大事だ。ただし，自機の武装を考え，プログラムすることが重要で，前方の火力が強い時は敵の方を向くようにするが，左右の火力が強い場合，敵に横腹を見せるようにプログラムする必要がある







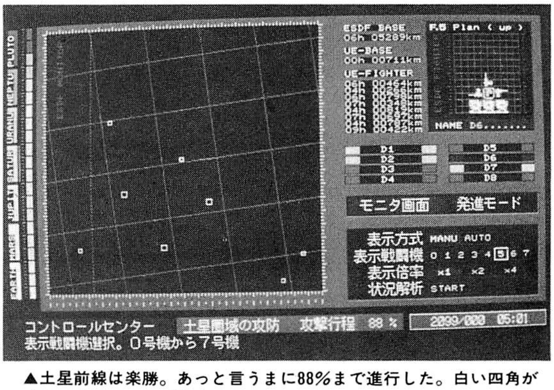


④ おまけ

負けそうになったらあきらめてゲームをやめましょう。セーブしてある所からまた始めればいいのです。ただ注意してほしいのは，このゲームは「時間をかけてはダメだ」ということです。だらだらとした戦いで，一進一退のような状態になってしまったら，あきらめてやりなおすのが賢明です。なにしろやられてばかりでは，戦闘機のデータをインプットするのがいやになってしまいますからね。

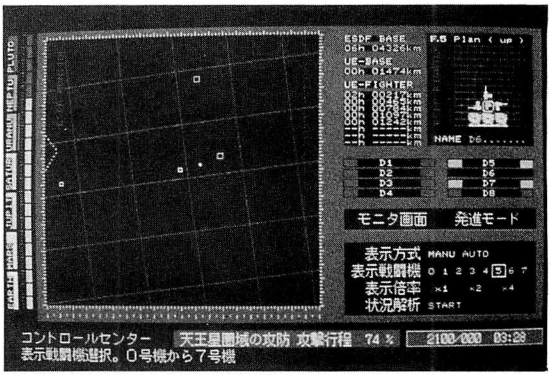
書き忘れましたが，戦略は非常に微妙なものです。もし負けたからといってあきらめず，同じデータでリターンマッチしてみてください。ほんの少し発進のタイミングが異なるだけで，結果が大きく変わってしまうのです。

土星前線での戦闘は，あっさりかたがつくでしょう。天王星前線で苦しむようでは話になりません。海王星前線あ

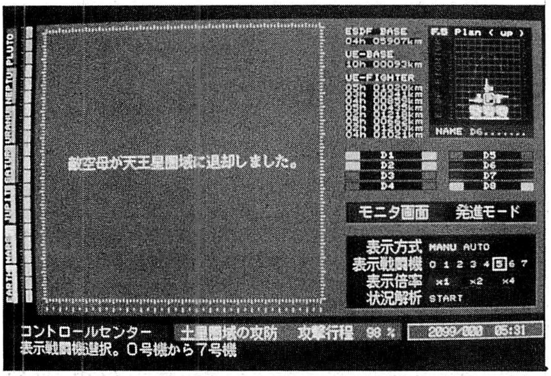


▲土星前線は楽勝。あっと言うまに88%まで進行した。白い四角が味方，黄色い四角が敵だ

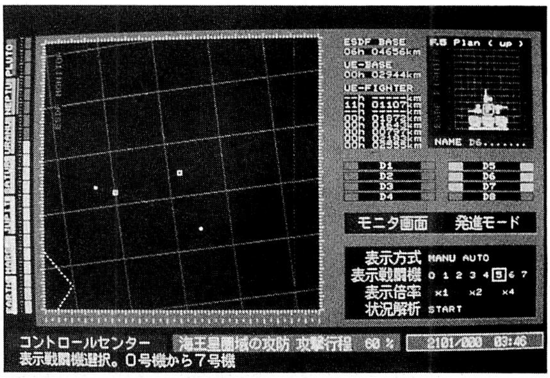
たりになると，だいぶ敵も強くなってきます。なにしろ，こちらの戦闘機に似たようなものや，対抗して設計されたような戦闘機を出撃させてきます。しかし，この前線もスンナリ突破しないようでは，次の冥王星前線で苦戦するのは目に見えています。そう，地球防衛軍が勝利するのは，そうたやすいことではないのです。



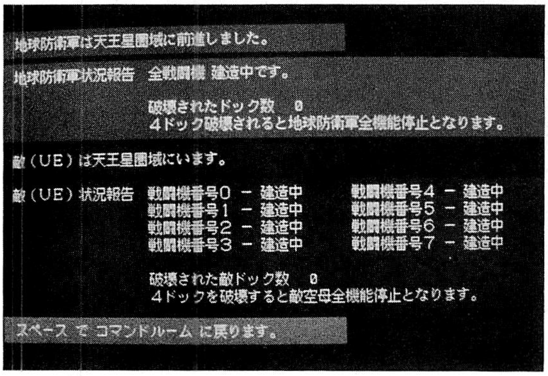
▲天王星前線での戦いは土星の時のようにはいかない。攻撃進行状況は，まだ74%だ



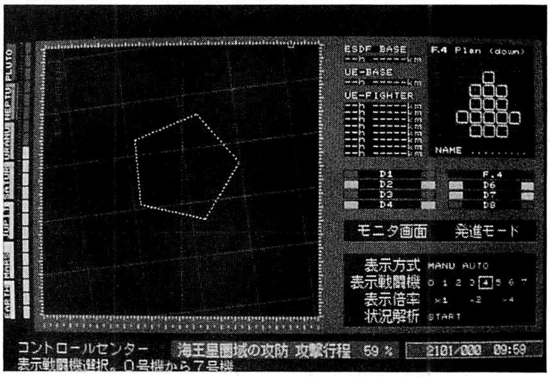
▲味方戦闘機が敵空母に近づいたため，敵は戦闘機隊をおいてにげてしまった



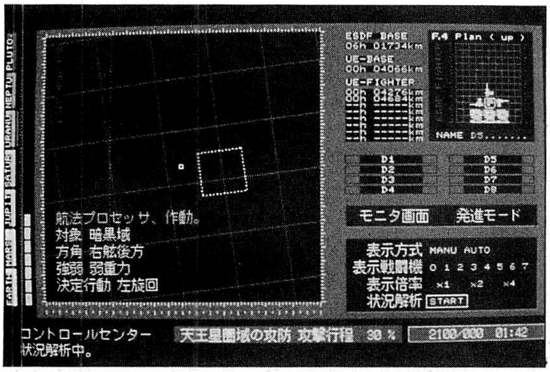
▲いよいよ海王星での戦いである。なんといきなり2機を沈めた。なかなか良い出だしだ。しかし敵の進行も速い



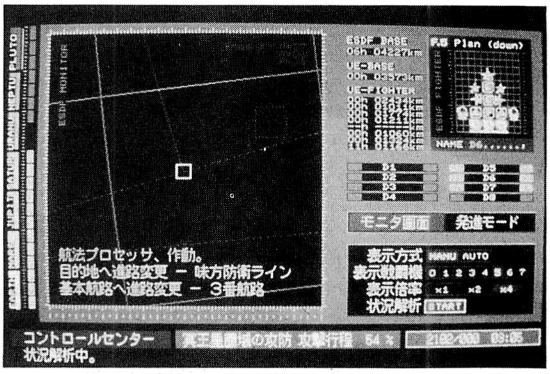
▲天王星前線に前進する。敵の空母はまだ無キズだ



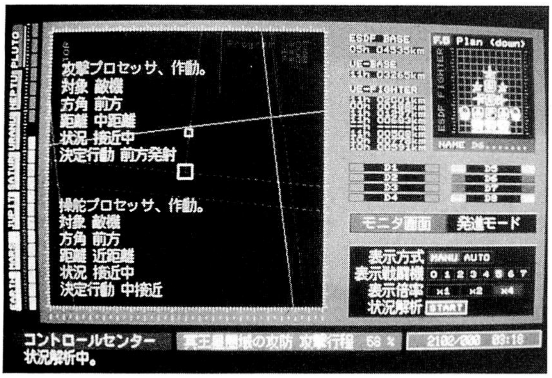
▲なんと味方機が暗黒域につかまってしまった。これはいたい！



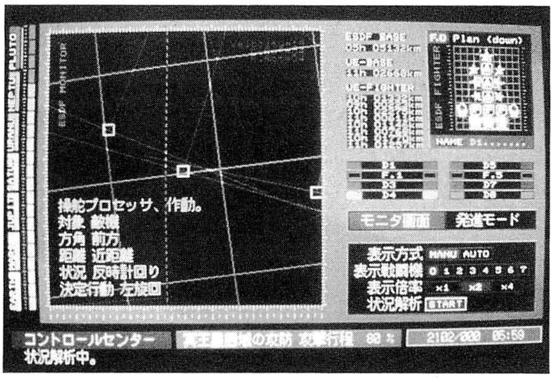
▲暗黒域を航法プロセッサによって，避けていることが状況解析で確認できる。右の白い点線で囲まれた所が中重力空間，その中には強重力がまちかまえている



▲ついに冥王星での戦い。まだ54%しか進んでいないのにもう敵と接触したが，アッというまにやっつけた。4倍に拡大していると，迫力がある



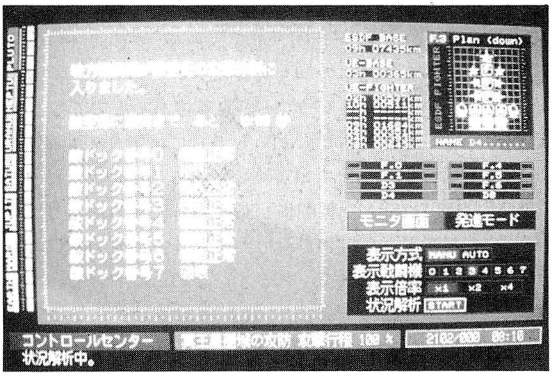
▲センサが敵をとらえると同時に攻撃に移る



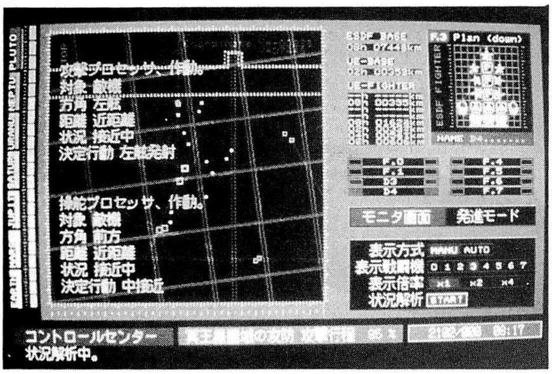
▲ついに攻撃行程80%の所まで進んだ。しかし大型機，小型機各１機を失ってしまった。インプットするのがめんどうなので，このまま続けることにした

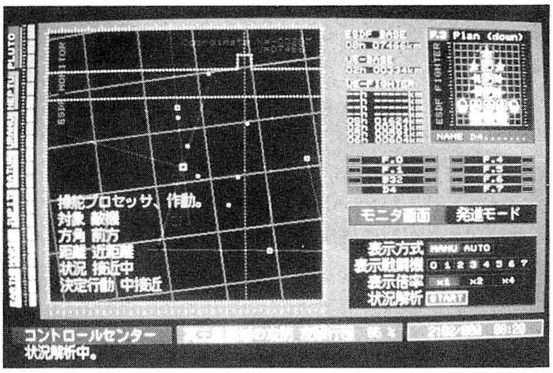
▲コンディションマーカーが，次々とＲＥＤになり，敵との交戦を示している

▲ものすごい激戦。すでに１機が，敵空母への攻撃に成功している。そして今，この機も敵空母防御線を突破しようとしている

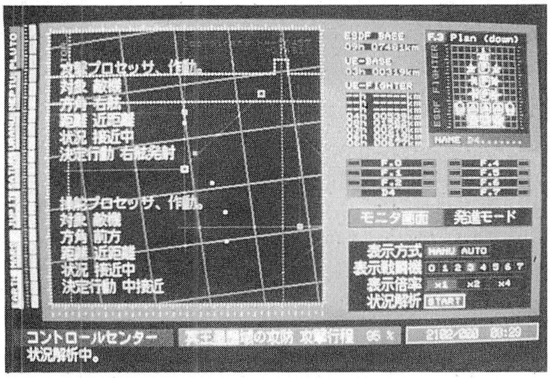


▲攻撃成功！ あと２機が攻撃すれば勝ちだ。しかし，もう３機しか残っていない

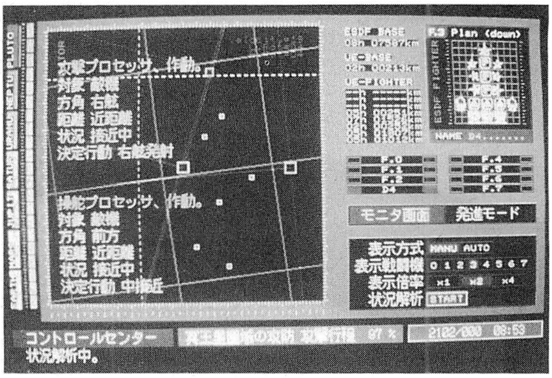




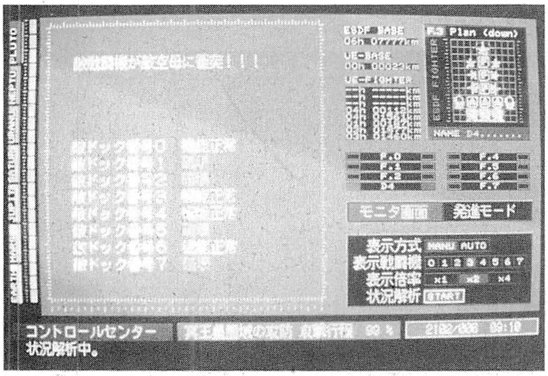
▲操舵プロセッサが実に上手に働いている。敵機に対して中接近となっているので，敵が空母につれていってくれているようなものだ。攻撃プロセッサも良く働いているが，なんと敵味方両方沈めてしまった。あと１機が空母を攻撃すれば勝ちだが，もう１機しか残っていない



▲新手が出撃してきた。はたして逃げ切ることができるだろうか



▲空母まであと3％までの距離にせまった



▲やった攻撃成功。8機のうち4機やられたが，残りの4機が敵空母への攻撃を成しとげたのだ

●**対応機種**

PC-9801シリーズ（5″2HD，5″2DD，3.5″2HD）
PC-8801シリーズ（5″2D），X1turboシリーズ（5″2D）

●**価　　格**

9,800円（PC-9801シリーズ），7,800円（PC-8801シリーズ／X1turboシリーズ）

●**発 売 元**

（株）アートディンク

おわりに

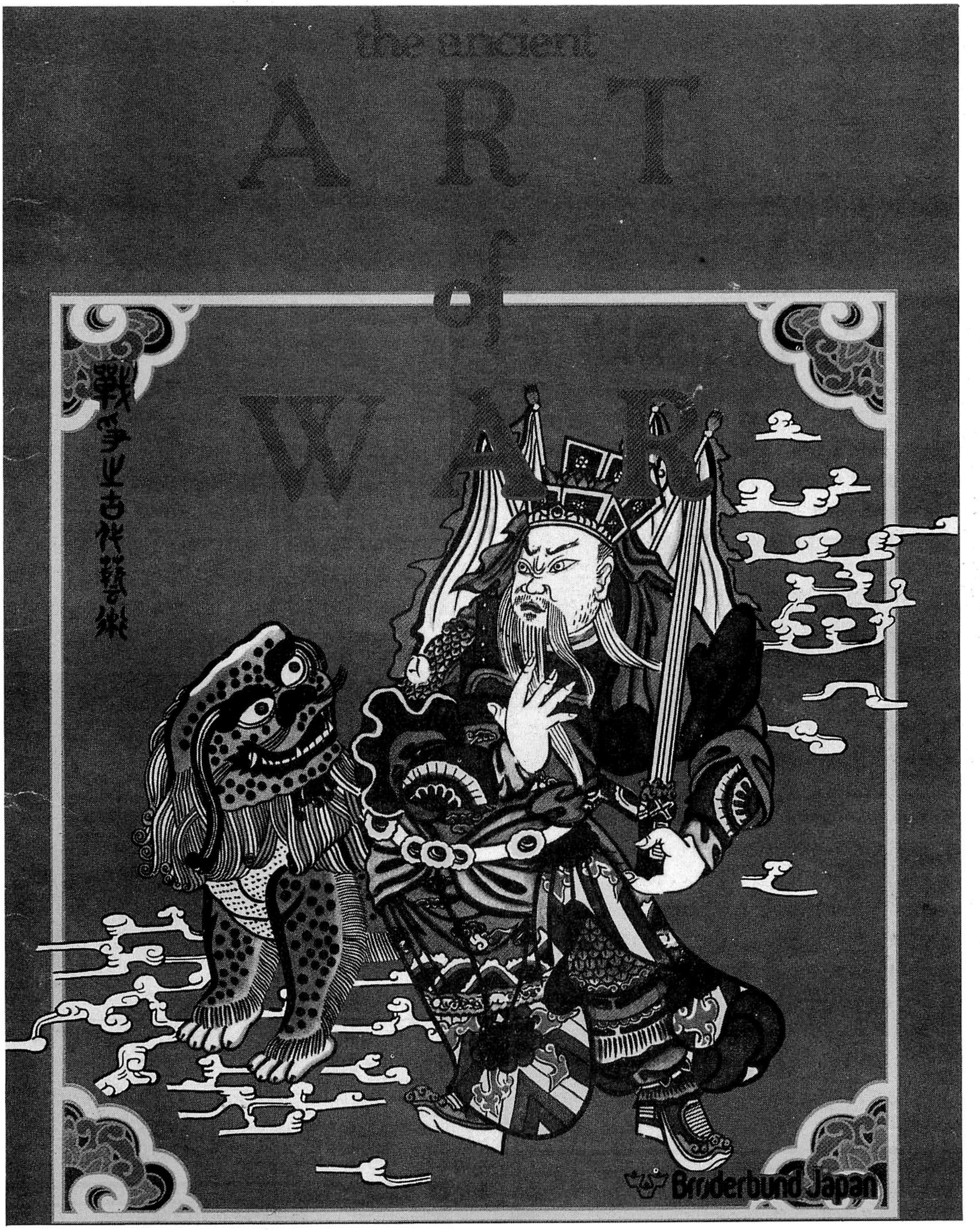
この地球防衛軍はシミュレーションゲームに一つの新しいジャンルを開いたということで意義のあるものでしょう。以前，この手のゲームがなかったわけではありませんが，地球防衛軍ほどのサイズ（複雑さ）のものはありませんでした。自分の設計した戦闘機が敵と戦っている所を見ていると，まるで手塩に掛けて育てたボクサーの試合を見るトレーナーの気分にさせてくれます。まあ，これはやってみればわかることですが。

それにしてもこのゲームを始めたころ，なんでいちいち戦闘機のデータをインプットしなければいけないのかと思っていましたが，この作業が実はRPGのキャラクタの経験を上げることと同じことだということに気付きました。確かにやられるたびにいちいちデータをインプットすることは，ひどく面倒なことですが，次第に自分の戦闘機に愛着が湧き，勝ってくれよと願わずにいられなくなるのです。

地球防衛軍は，プロペラントや慣性といったことを無視していて，どこがシミュレーションゲームなんだと思いましたが，まさか地球防衛軍総司令官の心理をシミュレーションするゲームだったとは……。アートディンクさん，なかなかの秀作をありがとう。

▲『よって，ここに連邦議会名誉勲章を授与する。（連邦議会議長）』と締めくくられる

アート オブ ウォー



歴史的名将との知力をかけた熱き戦い

●対応機種：ＰＣ-9801シリーズ
(5″2ＨＤ，5″2ＤＤ，3.5″2ＨＤ，3.5″2ＤＤ)
ＰＣ-8801mkⅡＳＲ/ＦＲ/ＭＲ/ＴＲ/ＦＨ/ＭＨ(5″2Ｄ)
●価格：9,800円(ＰＣ-9801シリーズ)
8,800円(ＰＣ-8801シリーズ)
●発売元：(株)ブロダーバンドジャパン

●はじめに●

かつて戦争が，白兵戦のみによって雌雄を決していた時代。剣と剣がぶつかりあい，無数の矢が兵士たちの上に降りそそぐ。一見して単純になりがちなそんな戦いを，多彩な地形と条件，そしてビジュアルに訴える部隊戦闘モードによって奥深くシミュレートしているのがこの「the ancient ART of WAR」です。

このゲームの特色は，ヘックスを使用していないため，かなり細かな行軍指示ができる点や，それぞれ異なる戦術を用いる8人の指揮官を相手として選択できること，それに一部隊の戦いを拡大してリアルタイムに表現している点です。特にこのモードは，3タイプの兵種の割合や，9タイプの隊形のバリエーションによって無限に近いパターンの戦闘を「見る」ことができるのです。

さて，シンプルな中にもプレイヤーを虜（とりこ）にする奥深さを秘めたこのシミュレーション，敵将は孫子をはじめとする歴代の名軍師たちと，相手にとって不足はなし。果たしてあなたは古代の名将と成り得るでしょうか……？

ゲームの勝敗

このゲームでは，次の3種類の勝利条件があります。

●敵を一兵たりとも残さずに倒す。

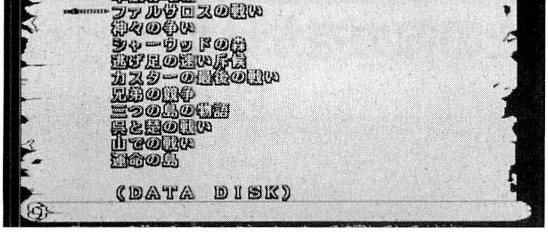
●地図上の旗をすべて自軍のものとする。

●敵司令官を降伏させる。

まあ，敵を全滅させてしまうのは，もはやそれ以上戦いようがないわけですから当り前ですね。次の旗をすべて奪うというのは，マップ上に少なくとも一つずつ示された両軍の旗をたとえ一瞬でも全部白にしてしまえば（敵軍は黒）勝ちというルールで，部隊が旗を通過すればその軍の色に変わるようになっています。シナリオによっては，戦闘を行わずに互いに他軍の旗を目指す，行軍競争のようなパターンもあるわけです。最後の降伏というのは，敵の司令官によっては戦況不利とみるや降参してくることがあって，これはほぼ敵兵が全滅に近い時に申し入れてきますから，実質上一兵残らず倒すのとあまり大差ないでしょう。逆にこちらが降参することもできますが，できれば使いたくないコマンドです。

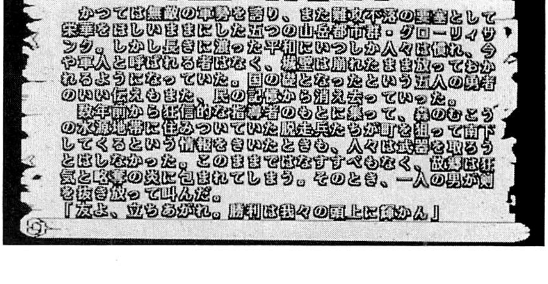
[HOW TO PLAY]

では，プレイする上で必要な基本的事項を説明していきましょう。まずは〝Go To War〟でゲームモードスタートです（F・1キー）。



●シナリオ選択

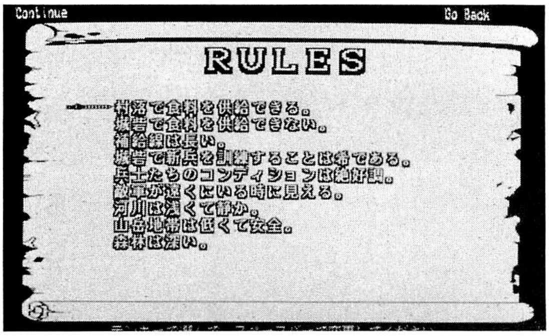
最初に，11用意されたシナリオのうちから一つを選び出します。するとその戦いのバックグラウンドとなるストーリーが出てくるので，よく読んでおきましょう。



●ルールの設定

次に，そのシナリオ上で設定されたルールが表示されます。確認したあと，そのままでいいならF・1キーで次へ移りますが，変更したい場合はそれぞれスペースキーで好みの設定に直してから，次に進みます。

変更できる要素とその影響は以下の通り。



1．村落で食料を［供給できる／供給できない］

たいていのシナリオは，食料を供給できるようになっており，戦略の第一段階としていかに村落を制圧するかがキーポイントになります。しかし供給できない場合には，もはや村落は何の価値もなく，戦略的には平地と同じです。

2．城塞で食料を［供給できる／供給できない］

ここで食料が供給できるとなると，村落からの食料保管を断ついわゆる兵糧攻めがきかなくなり，ただでさえ兵員を補充できる唯一の場所として，戦略的価値の高い城塞の重要性がますます上がるというワケです。こちらの城塞が持ちこたえるのはありがたいんですが，敵のもなかなか落ちません。

3．補給線は［短い／普通／長い］

村落や城塞の食糧供給源から，保給を受けられる距離の設定です。これが長ければ，作戦行動の際，食糧の中継ぎをする部隊がかなり間隔をあけて配置できるので，楽になります。ゲームに慣れないうちは，長くしておいた方がいいでしょう。

4．城塞で新兵を訓練することは［希である／よくある／ひんぱんにある］

城塞では，人員の不足（14名未満）した部隊をとどまらせておくと，自然に兵が増えていきます。その保給の回数を決定するのが，このパラメータで，もしひんぱんに訓練されるよう設定すると，どんどん兵士が補充されるため，双方が城塞を持っているとなかなか相手を全滅させることができません。特に城塞で食糧の供給が可能な時は，結着をつけるのが一苦労となります。しかし，希に訓練するように設定しても結構増えてくれるので，城塞の価値はどの設定でも高いままでしょう。

5．兵士たちのコンディションは［不調／好調／絶好調］

これは兵士たちのコンディション値そのものを表すのではなく，行軍する際のコンディション低下率の設定です。行軍スピードに応じて，コンディションは下がっていきますが，同じスピードでも不調に設定してあると減りが早くなります。このパラメータは，敵兵には全く関係がないので，苦しんで戦いたい人以外は，迷わず絶好調にするのがベスト。

6．敵軍は［近くにいる時／遠くにいる時／常］に見える

これは敵部隊との距離がどのくらいになったときに確認できるかを決定するパラメータです。慣れないうちは，敵の動きを摑むためにも，常に見えるようにしておくのがいいでしょう。ちなみに近くにいる時見えるように設定すると，ほんの数部隊マークだけの距離にくるまで敵を確認できなくなります。でもこの方がより現実的な戦いという気もしますがね。

7．河川は［浅くて静か／深いが静か／深くて危険］

行軍地形が水の場合，スピードとコンディションに影響が出ますが，特に水深を深くて危険に設定すると溺死する者が続出して，水中進軍が難しくなります。川をはさんだ地形のときには，橋の確保が重要ですね。

8．山岳地帯は［低くて安全／高いが安全／高くて危険］

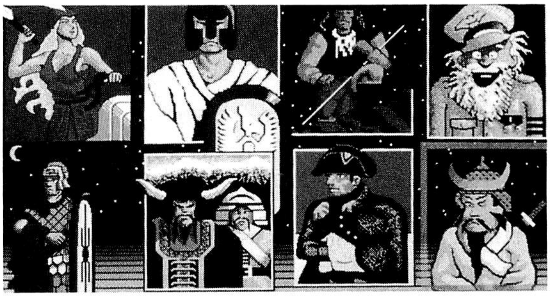
河川同様，山岳もまた行軍スピードとコンディションに悪影響をおよぼします。高く危険にすると，こちらは遭難する兵士が続出します。

9．森林は［浅い／深い］

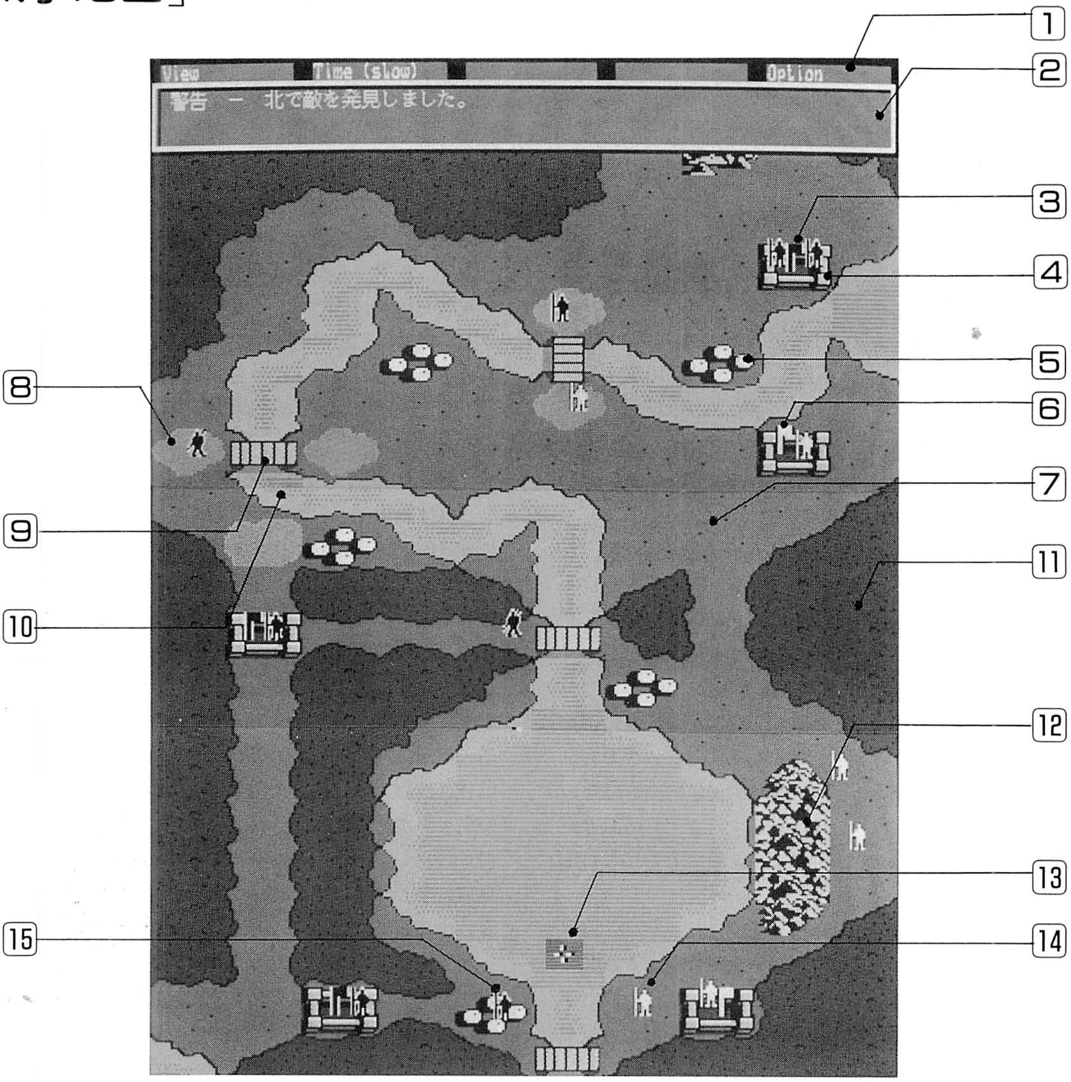
森林は河川・山岳ほどではないにせよ，平地に比べ行軍速度が低下します。深ければなおさらのこと。しかも，敵によっては森林行軍を得意とするものもいるので，うかつに深くしない方がいいかもしれません。

［敵司令室の選択］

敵部隊の行動を指示する司令官は8人いて，それぞれ異なる戦術を用いてきます。ほぼ完璧に近い攻めを見せる孫子から，ほんとに勝つ気があるのかわからない気狂いイワンまで，難易度もさまざま。詳しいことは，後述するとして，最初のうちはイワンもしくはアテナを選んでおくといいでしょう。相手を設定したら，いよいよゲームモードです。



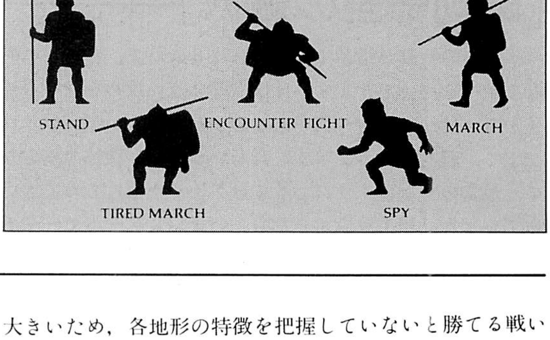
[戦争地図]



1 ファンクションキーのコマンド内容
2 前線からの戦況報告
3 敵軍の旗
4 城塞
5 村落
6 自軍の旗
7 平地
8 丘陵
9 橋
10 河川
11 森林
12 山岳
13 マーカー(カーソル・テンキーで移動)
14 自軍の部隊
15 敵軍の部隊

戦争地図は，画面上に全体の約3分の1しか表示されないので，カーソルを移動させるか，ROLL UP・DOWNキーを使って画面をスクロールさせます。

兵士の状態は，後述するコマンドで詳しく調べることができますが，地図上に示されている部隊マークの種類によってもある程度はわかるようになっています。マークは以下の通り。



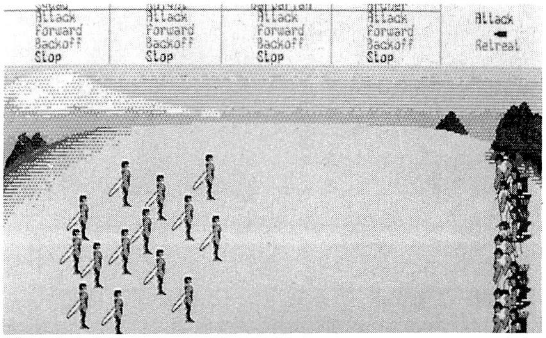
[地　形]

このゲームでは，行軍や戦闘時に地形から受ける影響が，大きいため，各地形の特徴を把握していないと勝てる戦い

も勝てません。特に移動速度が著しく低下する地形もあるので，よく覚えておきましょう。

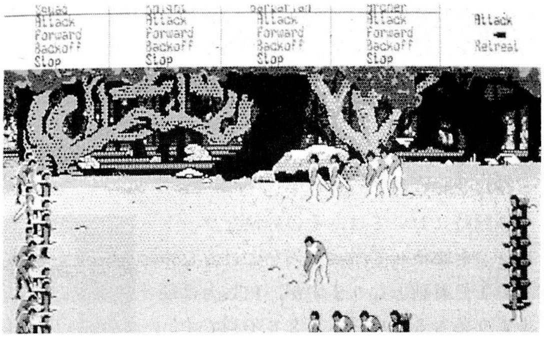
①平地

何の制約も受けない地形で，進軍のスピードが落ちず，コンディションも低下がゆるやかです。山岳や森を突き進むよりは，遠回りして平地を進軍した方が，安全で早いということもあるので，なるべくここから外れないようにするのが，兵士を長持ちさせるコツです。



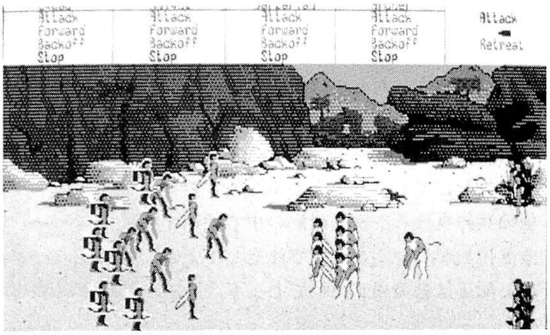
②森林

平地に比べ，行軍時のスピードがガタ落ちし，コンディションの低下も大きくなります。特にルール設定で森を深くした場合は，行軍に適した土地ではないでしょう。



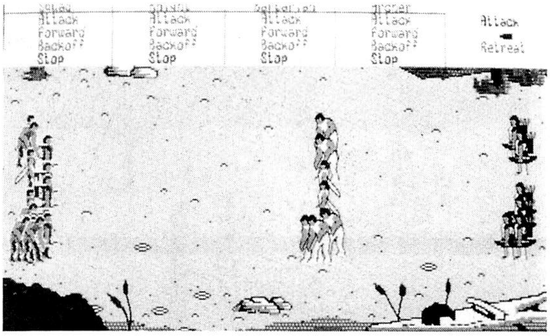
③山岳

森林よりもさらに進みづらい地形で，高くて危険に設定すると，遭難する兵士が続出します。よほどのことがない限り，足を踏み入れない方が無難でしょう。また，ここでの戦闘で逃走すると遭難の危険が増加します。



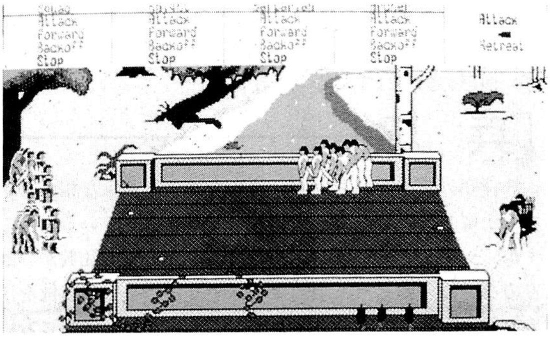
④河川

山岳同様，ルールによっては兵士の溺死が多発する上に，コンディションも急速に悪化します。むしろここを越えてきて，ボロボロになった敵を迎え討つのが，渡河作戦よりずっと賢明で確実な道です。もし川の中で戦闘になった場合，ここでの逃走は溺死を招くのでご注意あれ。



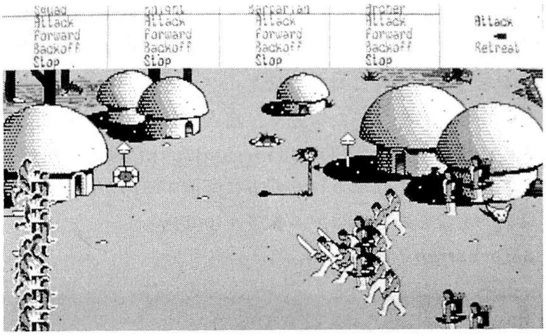
⑤橋

河川が深く危険な場合，安全かつ迅速に川を越えられるこの狭い地域の重要性は，かなり高くなります。敵も大部隊を続々と橋へ差し向けてくるので，自軍の旗のそばの橋などは早期に数部隊で固めておくべきでしょう。なんと言っても，河川を平地と同じ条件で渡れるんですから。なお，ここや河川のそばでの戦闘時に徹退すると，やはり水中に入り込んで溺死する場合があるので，戦いは慎重に。



⑥村落

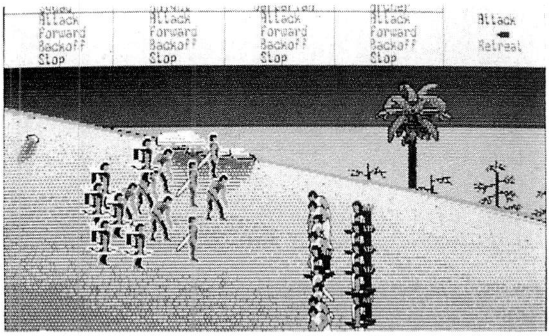
たいていのシナリオで，唯一の食糧供給源がここです。ここが自軍の勢力範囲であれば（Viewで表示），たとえ村の中心に敵の弱小部隊がいても，自軍の供給源として働いてくれるので，なるべく強力な部隊を配置しておくのが定石となります。しかし，ルールで食糧が供給できないように定めると，もはや平地と変わりありません。



⑦丘陵

遭遇時に丘の中心に近い方が，高い位置に配置されるという，戦闘に大きな影響を与える地形です。この場合，高

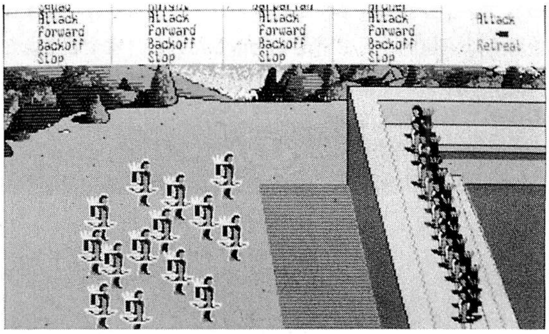
いポジションを占めた方が優位に立てるので，なるべく丘の中心で敵との接触を待つのがいいでしょう。容易に地の利を利用できる戦場です。

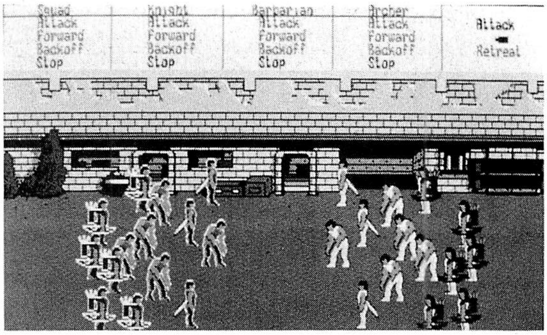


⑧城塞

ここでは，攻める側も守る側も弓兵がいないと話になりません。というのも，両軍は城壁があるため白兵戦ができないのです。この場合，守備側は横一列に城壁上に並び，双方とも弓兵だけが攻撃をしますが，高い場所で有利なハズの守備側は壁上が狭いため，相手の矢が避けられず，戦いはほぼ互角になります。両方とも弓兵が全滅すると，他の兵は撤退を始めるので，弓兵以外は盾のようなものと考えればいいでしょう。もし，最初から守備側に弓兵が一人もいないと，この時には，城塞内部での戦闘となりますので，地形の影響はなくなります。

城塞は，中に定員（14名）に満たない部隊が留まっていると兵員を補給できる唯一の場所である上に，軍旗が設置されていることが多いため，その戦略的価値は最も高いといえるでしょう。





[兵　糧]

3種類の兵士は，それぞれ得意な相手と苦手な相手がいて，丁度じゃんけんの三すくみのようになっている設定ですが，シミュレーションゲームには，もともと乱数がつきものなので，あまりあてにはなりません。むしろ勝敗を決めるのは，兵士のコンディションです。それを念頭においた上で，この兵糧の違いを把握して下さい。

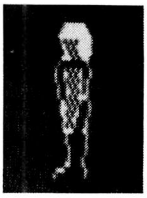
①Knight／騎士

重い剣などを持ち運んでいるだけあって，3兵種中最も行軍の遅いのがこれです。他の兵種と混在している場合，行軍速度は一番遅い兵士に合わされてしまうので，重要な局面で部隊を急行させたい時には，騎士を切り離す（Detach）のがいいでしょう。

動きが鈍いだけあって矢をよけるのが下手なため，弓矢に対しては1：2で不利ですが，武装している分白兵ではやたら強く，蛮人には2：1で優位に，そして弓兵にも一度白兵に持ち込めば，相当勝率が上がります。隊形上ではなるべく前方に配置するのがベストです（2：1などの数値はマニュアルより）。

②Barbarian／蛮人

素手でひたすら突進していく，その肉体のみを武器とした兵士。そのため動きは最も早く，速攻で敵軍旗を奪取する役などにうってつけです。



戦闘時においては，その軽快なフットワークを駆使して弓兵の矢をよけるため，2：1で有利となりますが，白兵力は騎士より落ちるために1：2で不利です。この兵士の役割はとにかく，早期に敵弓兵を殲滅することにあるので，騎士同様隊形では最前列に配置するようにしましょう。

③Archer／弓兵

遠方から敵を攻撃できる，とりわけ城塞の攻守には貴重な兵種。ただし敵に至近距離までつめられると攻撃サイクルが遅いためやられ易くなります。騎士に対しては2：1で有利，蛮人に対しては1：2で不利ですが，こうしたことからその距離によって，優劣が大きく左右される兵です。また弓兵の矢は味方兵に当たってしまうこともよくあるため，他の兵の真後ろや密集隊形の中で使用すると損失が大きくなるので注意して下さい。配置は最後列がいいでしょう。

[操作コマンド]

このゲームの操作には，キーボードとマウスを使うことができますが，ここではキーボード上の操作を説明します。

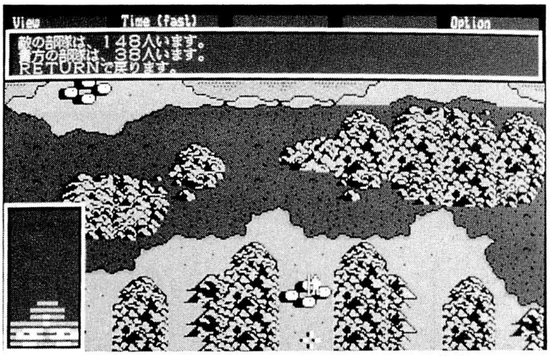
1 通常コマンド

通常コマンドとは，拡大戦闘モードに入っていない，戦

争地図が表示されている時に使えるコマンドで，さらにゲーム全体に関わるコマンドと部隊別に命令を下すコマンドの２種類に分けられます。まずは，マーカーが部隊上にない場合のコマンドから。

①View（全体図）：Ｆ１キー

戦場全体の勢力と人数を表示するコマンドです。実行すると，画面左下に味方は白，敵は黒の濃淡でその勢力範囲が縮少されたマップで表示され，戦況報告ウインドウには両軍の総人員数が示されます。勢力図ではその色が濃ければ濃いほど（白は混じり気のない白）勢力が強いことを表しているので，現在どこが自分のもしくは敵の勢力圏なのかが一目でわかるようになっています。



▲左下に表示されているのが勢力図。このルールでは敵が近くにないと見えないため，敵の勢力も不明。

②Time（時間経過）：Ｆ２キー

ゲームの進行速度を変えるコマンドです。実際移動コマンドなどの指令中にもゲームは進んでいくため，コマンド入力中は一番遅いスピードにしておき，さしあたってコマンドを入れる必要がなくなったら，スピードを上げるようにしましょう。スピードは，次の４種をループします。

→Slow→Medium→Fast→Faster ─

※Fasterはかなり早く進行するので，ほぼゲーム終盤の進軍時にしか使えないようです。

③Option（オプション）：Ｆ５キー

オプションコマンドのモードに入ると，２種類のコマンドが表示されます。取消したい時はGo BackのF 5キーを押して下さい。

a. Save（保存）：Ｆ１キー

ゲーム途中で，データをディスクにセーブしておくコマンドです。データディスク又はブランク（空き）ディスクをドライブ２に入れ，画面の指示に従ってセーブします。この際フォーマットは自動的にかけられるようになっています。

セーブしたゲームを再開する時には，ゲームスタート時のシナリオ選びで「Data disk」を選択し，画面の指示に従って下さい。なお，途中経過のセーブは，ディスク１枚につき一つです。

b. Surrender（降伏）：Ｆ２キー

もう味方に勝ち目がないと思ったら，このコマンドでコンピュータに降参できます。さらに，本当に降伏するか尋ねてくるので，ＯＫならＦ１キーを，ゲームに戻るならＦ５キーを押して下さい。

次に部隊上にマーカーがある時のコマンドです。

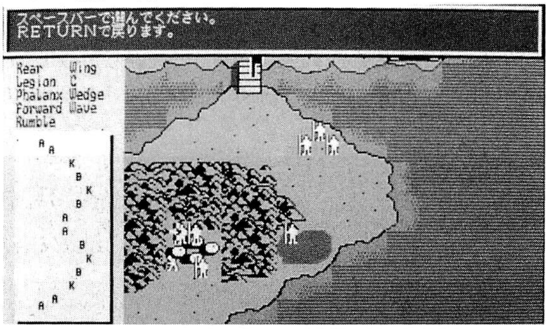
①Info（情報）：Ｆ１キー

その部隊の食糧と補給状況，それにコンディションと行軍速度及び兵士の構成がわかります。また，この時スペースキーで，行軍速度を３段階に変えることができますが，コンディションが悪いと設定できるスピードに限界がでてくるので注意して下さい。もし，マーカーを敵部隊の上においてこのコマンドを使えば，その部隊の状況も調べられます。

▲現在この部隊は停止中で，兵員は騎士１名。コンディション・食糧とも最高の状態だ。

②Formation（隊形）

現在その部隊が，９種ある戦闘隊形のうち，どれをとっているかを調べることができます。この時画面左には，各兵糧の頭文字（騎士――K，蛮人――B，弓兵――A）で隊形が示され，スペースバーを押して別の隊形に変更することが可能です。

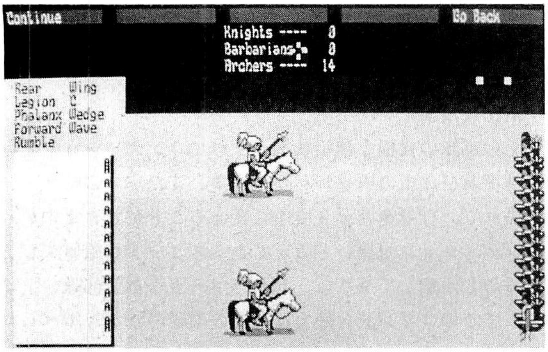


▲左側のアルファベットが各兵士のポジションを示している。隊形はウイングだがスペースで変更可。

この隊形というのは，構成している兵士によって有利・不利がでてくるため，それぞれ兵種の割合にあわせた選択をしなければなりません。敵とほ遭遇モードに入ってしまうと，もう隊形の変更はきかないので注意して下さい。なお，各隊形の特徴は次の通りです。

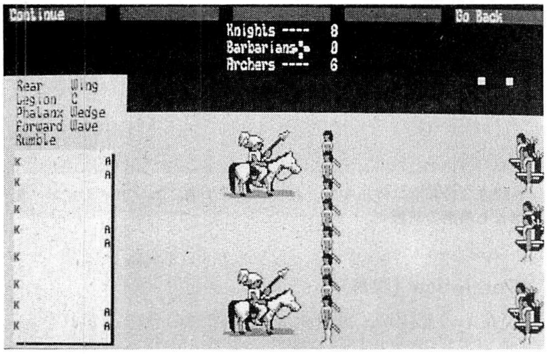
a. Rear

全兵士が最後列に一列に並んでいる隊形で，ほとんど弓兵で構成されている部隊にうってつけです。また，退却に適した形なので，おとり部隊が逃げ回るのにも向いています。



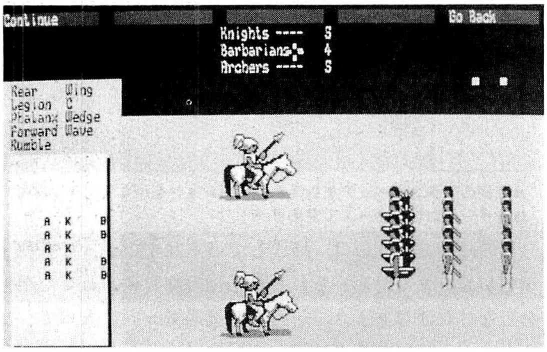
b. Legion

前列と後列に，最も極端に分かれている隊形。前列には騎士と蛮人が適しているので，弓兵が6人前後の時に丁度いいでしょう。



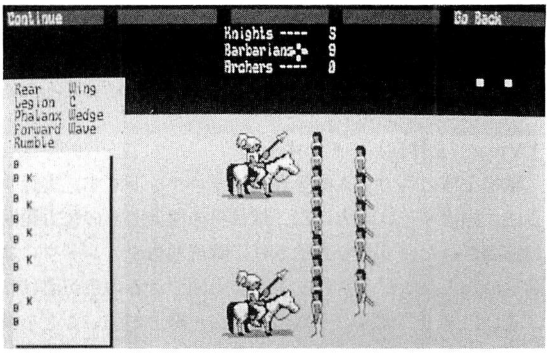
c. Phalanx

ファランクスとは，古代戦場でよく用いられた密集隊形で，兵士たちが一つの固まりのようになって突進していきます。ただし，弓兵がいると優先的に最前列におかれるため，あまり良い隊形とはいえません。また，敵が弓兵中心の部隊の時は，敵に接触する前に大打撃を受ける危険もあります。



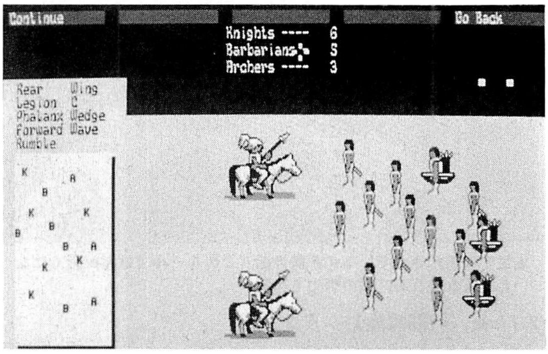
d. Forward

Rearとは対照的に，ほぼ最前列に全兵士が集中した隊形のため，弓兵の混在する部隊には不向きです。しかし，素早く敵に接近する必要のある蛮人・騎士には最も有効な形で，特に敵が弓兵部隊のときには，断然優位に立てるでしょう。



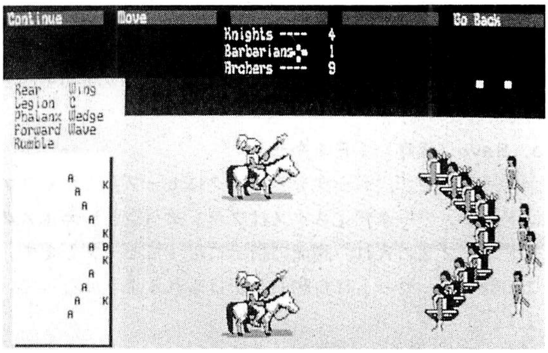
e. Rumble

何やらバラバラに見える隊形ですが，弓兵はほぼ後方に配置されている上に，味方を射殺しにくくできているためかなり使えます。弓兵が3～5名だと有効でしょう。



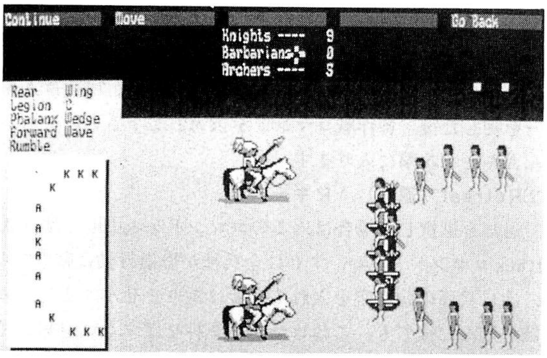
f. Wing

弓兵が，中央から両翼に少しずつ前方へ出ながら広がっている形で，その後方に少数の騎士・蛮人が並んでいます。この隊形は，弓兵が少ない時にはまるっきり向いておらず，後列にいる騎士たちが5人程度じゃないと使いづらいでしょう。また，全兵種同時攻撃は味方が危険になります。後列は，弓兵を退却させた後に使うといいでしょう。



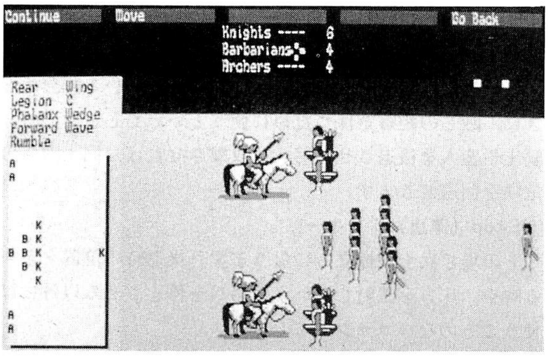
g. C

その名の通り，C字型に兵士が位置し，前列に弓兵，その左右に縦に並んだ騎士といった構成になっています。確かに味方を射る危険は少ないのですが，中央部の弓兵がすぐに全滅することがあり，あまり勧められない隊形です。半数以上弓兵の部隊にはやめましょう。



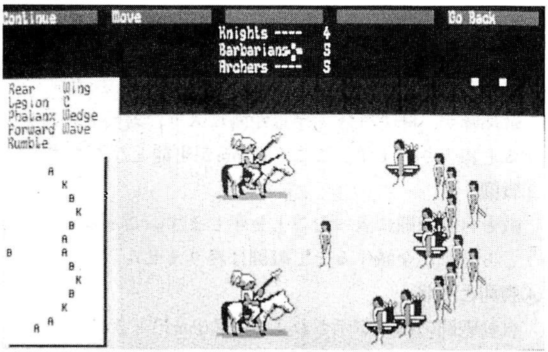
h. Wedge

中央に密集した蛮人・騎士が，錐のように敵兵に飛び込んでいく形で，それを左右から４名の弓兵が援護します。しかし，この弓兵が一瞬にして全滅する危険があるほど前に位置しているため，むしろ弓兵のいない場合に向いているといえます。



i. Wave

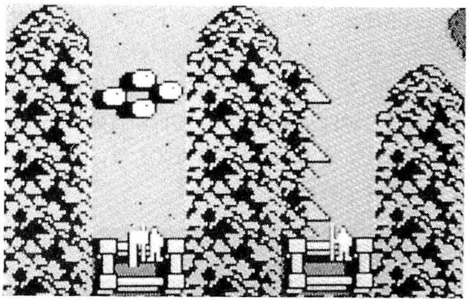
全兵が，一列に波状に並んだ隊形です。Wingに似ていますが，より騎士・蛮人が攻撃しやすくなっています。ただし，弓兵の退却は難しいでしょう。



③MOVE（移動）：Ｆ３キー

部隊移動のコマンドで，Ｆ３キーを押すとカーソルの形が変化し，行軍ルート指定のモードに入ったことを示します。もう一度Ｆ３キーを押すと，カーソルが元に戻り，キャンセルが可能です。

まず，カーソルの形を部隊マークを囲む四角形に変えたら，カーソルを移動させて行軍する道のりを，カーソルの下線に合わせて（カーソル中央ではない）指定します。この時，行軍ルートは，カーソルが動いた通りに設定されるので，行きすぎて戻ったなどのムダな動きをしてしまった場合は，キャンセルしてもう一度やり直したほうがいいでしょう。移動させたい地点まできたら，スペースキーを押せば，画面上に白い点がマークされて入力完了です。



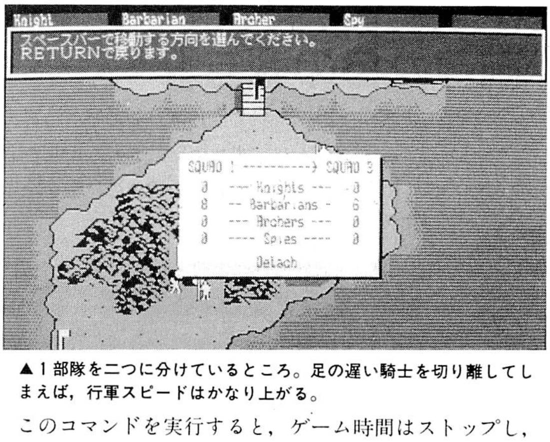
◀カーソルが四角い枠に形を変えている。行軍指示モード。下枠中央が部隊の正確な位置だ。

移動を途中でやめたい時，またはルートを変更したい時には，移動中の部隊の上にカーソルを持ってきて再入力すればＯＫです。また，入力中にスペースキーを押していないのに白点が表示され，完了状態になることがありますが，これはルートをメモリしきれなくなったためで，一度白点の位置まで進ませてから再入力すれば問題ありません。

なお，移動コマンドを使用している最中にも，ゲーム時間は進んでいるので，時間進行はSlowに，そして素早く入力するようにしましょう。このコマンドについては，マウスを使用すると楽なようです。

④Join（合流）：Ｆ４キー

カーソルが接近している２部隊の上にあり，双方合わせて兵員数が14以下のときに使用できます。戦闘は，一部隊対一部隊で行われるので，戦力をまとめてしまうという点では有用なコマンドですが，相手が城塞を持っている場合には，使わない方がいいでしょう。



▲１部隊を二つに分けているところ。足の遅い騎士を切り離してしまえば，行軍スピードはかなり上がる。

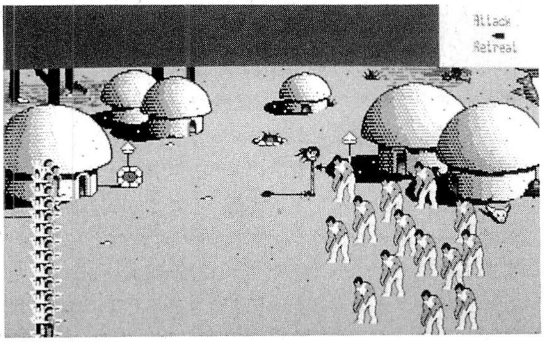
このコマンドを実行すると，ゲーム時間はストップし，画面上に２部隊の各兵種数が表示されるので，スペースキーで移動方向を設定し，Ｆ１で騎士，Ｆ２で蛮人，Ｆ３で弓兵，Ｆ４で斥候を移動させます。終了はリターンです。

⑤Detach（分遣）

一部隊を二つに分けるコマンドです。陽動作戦用の部隊を派遣するのが本来の目的ですが，城塞のあるシナリオでは，最も重要なコマンドの一つなので，よく確認しておいて下さい。また，足の遅い騎士の切り離しにも多用します。

⑥Zoom（ズーム）：Ｆ３キー

敵部隊と遭遇した時に，別の部隊の上にカーソルがなければ（あるとその部隊の移動コマンド），Zoomコマンドが使用できます。これは，一部隊の戦闘を拡大して指揮するもので，いうなれば指令官であるあなたが，その小戦場に駆けつけて陣頭指揮をとるようなコマンドです。そのため，このコマンドモードに入ると，その戦闘が終了するまで大局を見ることはできなくなります。また，遭遇後しばらく放っておくと勝手に戦闘が開始され，勝敗が自動判定になります。こうなるともうZoomはできなくなり，どちらかの部隊が全滅するまで戦闘が行われます。



▲ズーム直後の画面。戦う（Ａキー）か退却（Ｒキー）かを選ぶと兵士たちが行動を始める。

2 戦闘コマンド

戦闘コマンドは，Zoom（拡大戦闘）モードに入った時に使用するコマンドです。最初に，攻撃が退却かを選択し，攻撃の場合にはまず兵種の頭文字を入力，そして作戦行動を指示します。

①Attack（攻撃）：Ａキー

攻撃を選択する際，まず最初にこのコマンドを入力します。しかし，このままでは兵士たちはまだ行動を開始しないので，全兵種に同じ作戦をとらせるならＳキー，騎士に命令するならＫキー，同様に蛮人ならＢキー，弓兵はＡキーを押した後，各作戦コマンドを入力して下さい。もちろんＡキーで攻撃に入ります。

②Retreat（退却）：Ｒキー

退却を選択した場合は，このコマンドを入力します。Attackコマンドと違い，すぐに全兵種が徹退行動に移るため，次に兵種の頭文字を入れる必要はありません。また，戦闘を選んだ後でも，このコマンドを押せばすぐに退却してくれます。これ以外は，兵種入力の後でないと実行されません。

③Forward（前進）：Ｆキー

Attackコマンドと似ていて，ひたすら前進しつつ敵と接触すると攻撃してくれますが，弓兵が前進してもしようがありません。また，Attackの方がどちらかというと使えるでしょう。

④Back off（後退）：Ｂキー

兵士を下がらせるのに使うコマンドで，退却と違って画面外に逃亡はしません。弓兵が，比較的前にいる隊形のときに，敵との距離を保つために使うといいでしょう。また，騎士や蛮人を後退させて弓兵に攻撃させれば，同士討ちの危険を回避できます。

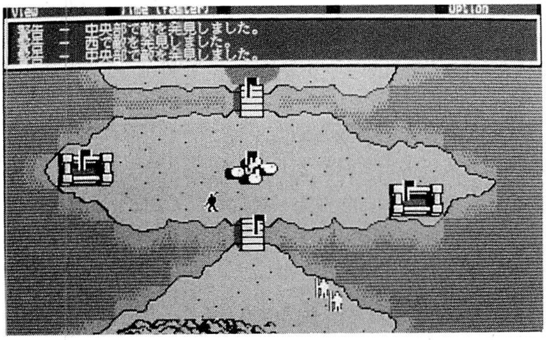
⑤Stop（停止）：Ｓキー

その場で兵士が棒立ちになります。後退時の位置を定める時や，味方を誤射しないよう弓兵を停止させる以外には使うことのないコマンドでしょう。

なお，退却した場合，コンディションは大きく低下するので注意して下さい。

［前線からの報告］

画面上部の３ラインのウインドウには，前線からの各ニュースが表示されます。また，報告中に示される南東や北などの位置は，戦争地図全図の中でどの辺りの位置かを示しています。報告内容は次の通りです。



▲前線からのニュースは，入りしだい矢つぎばやにウインドウ表示される。見逃しもあるから気をつけよう。

①敵発見

敵部隊が，味方部隊とある程度の距離に近づくと，発見したとの連絡が入ります。

②遭遇

敵部隊が，味方部隊と至近距離に入り，対峙した状態になると報告されます。ここでZoomが可能となります。

③戦闘

敵と自動戦闘に入ったことを示します。こうなると，もうどちらかが全滅するまで戦闘は終りません。

④勝利と敗北

自動戦闘の結果が示されます。Zoomのときは，いちいちウインドウで表示されません。

⑤捕虜

敵部隊のコンディションが悪く，人数も少ない場合には相手を捕虜にすることができます。これもコンピュータの自動判断。

⑥軍旗

軍旗を奪取，またはとられた時に報告されます。重要なファクターなので注意しましょう。

⑦山での行方不明

山で遭難し，その部隊が全滅した時に報告されるというあまりうれしくないニュースです。

⑧溺死

⑦と同じく，川で溺れて全滅すると報告が入ってきます。これもありがたくありません。

指揮官解説

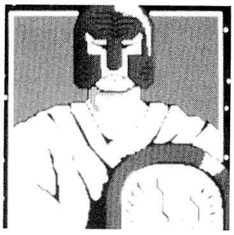
8人の指揮官は，それぞれ個性的な作戦をとり，また相手によっては，こちらの軍よりはるかに有利な条件で戦える（行軍速度の違いなど）者もいて，どれを選んでもそのシナリオは違った戦争模様を繰り広げることになります。以下は，各指揮官の解説と対策です。

●アテナ(Athena) ●

特殊行軍地形：なし
特殊戦闘地形：なし
傾向　　　　：攻撃的・降伏しない

アテナは，ギリシャ神話の中で最も有名な女神の一人で，その戦いぶりはまさしく男顔負けといった感があります。このゲーム中では，あまり大した武将ではなく，とにかく手当たり次第に攻撃し，軍旗にまっしぐらに向かっていく以外のことには無頓着なため，すぐに兵士たちのコンディションを崩してしまいます。対策としては，序盤戦をひたすら耐え，自軍のコンディションを維持しておくことができれば楽勝でしょう。

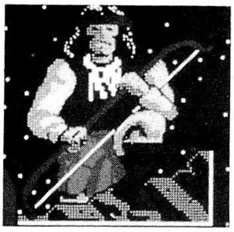
●アレキサンダー大王(Alexander the Great) ●



特殊行軍地形：なし
特殊戦闘地形：平地
傾向　　　　：保守的・平地では攻撃的

紀元前４Ｃ後半に，短い間でしたが強大なアレキサンダー帝国を築いた有能な指揮官です。アテナとは，対照的に自分の守りに重点を置くため，なかなか攻めにくい相手の一人ですが，唯一平地においては攻撃的になります。対策はなるべく不利な平地での接触を避けることで，また戦況が不利になると降伏しやすい性格を利用して，じわじわと敵補給線を分断していくといいでしょう。

●ジェロニモ(Geronimo) ●



特殊行軍地形：森林・山岳
特殊戦闘地形：森林・山岳
傾向　　　　：攻撃的・平地を嫌う

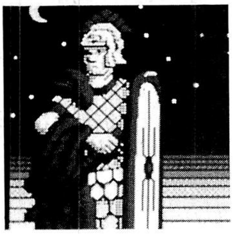
19C後半に，アパッチ，インディアンたちの指導者としてアメリカ政府軍を苦しめた名将が，このジェロニモです。ゲリラ戦法は，ゲームにも受け継がれており，森や山を平地と同じように進軍しては襲ってくる奇襲作戦には肝を冷やすこともあるでしょう。なるべく平地から外れないように行軍し，時には攻撃目標になり易い村落をおとりにして，撃破していきましょう。

●気狂いイワン(Cragy Ivan) ●

特殊行軍地形：なし
特殊戦闘地形：なし
傾向　　　　：おバカさん

何だかよく分からない素姓の人物で，ほぼ気まぐれに作戦を実行しているあたり，兵員の命と引き換えにギャグを飛ばしてるとしか思えません。たとえ戦力比が20：１ぐらいになっても形勢を逆転できることもあります。まあ勝利の美酒を味わいたいなら，彼を相手にすることですね。

•ジュリアス・シーザー(Julius Caesar)•



特殊行軍地形：なし
特殊戦闘地形：平地
傾向　　　　：攻撃的・堅実

紀元前1Cにローマ帝国に君臨した軍人で，独裁政治のために暗殺されました。「ブルータス，お前もか」という死に際の名セリフは有名ですね。さてゲーム中では，彼は着実に目標に向かって進軍してきます。アレキサンダー同様，平地戦が得意のため，戦いは山岳や河岸線で行うようにするのが対策でしょう。また，速攻も有効なようです。

•成吉思汗(Genghis Khan)•

特殊行軍地形：森林・山岳
特殊戦闘地形：なし
傾向　　　　：攻撃的・堅実

蒙古帝国の皇帝として，13Cに驚異的な強さを誇る軍隊を率いた人物です。右腕ともいうべき名将・サボタイとともに，75回の戦を敗北することなくくぐり抜けたあたりは，歴史上希に見る戦術家であることを実感せざるをえません。しかし一説には，その正体は日本から落ちのびた源義経とも……。対策ですが，もうこの辺りの武将になるとこれといった有効手段はありません。敵の得意な森林・山岳に入り込まないようにして，自らのスキをなくしましょう。

•ナポレオン・ボナパルト(Napoleon Banaparte)•

特殊行軍地形：平地
特殊戦闘地形：なし
傾向　　　　：攻撃的・堅実

フランスの歴史上有名な人物を挙げろといわれれば，少なくとも三指に入るのが，このナポレオン・フランス皇帝でしょう，天才軍人の名に恥じない，計算された作戦を用いる指揮官です。ゲーム中での特徴は，こちらの弱い部隊を的確に見分け，集中攻撃を仕掛けてくるところでしょう。森林などに逃げ込む以外，その執拗な追撃から逃れる術はありません。これといった弱点はなく，唯一つけ込める点はこちらの戦力を過小評価するところだけです。敵のハンパな部隊が油断しているスキに全滅させるようにしましょう。

•孫子(Sun Tzu)•

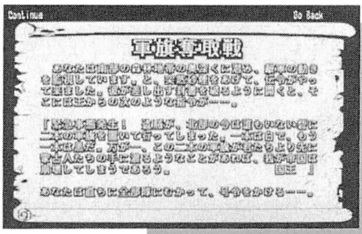
特殊行軍地形：全地形
特殊戦闘地形：全地形
傾向　　　　：強い・賢い

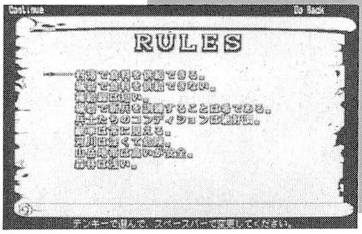
紀元前4C頃活躍した哲学者で，なおかつ兵法書を記すほどの軍師でした。このゲーム中最強の指揮官なので，さすがにスキのないバランスのとれた強さを誇っています。対策はもはやないに等しく，どうせどこでも行軍が早いなら，せめて平地で戦うようにしましょう。そして，極端に弱い地域（部隊）をなくすことです。この孫子を倒せるようになれば，もうあなたはアート・オブ・ウォーの名指揮官と名のりを上げてもいいでしょう。

各シナリオ解説

用意された11のシナリオは千差万別で，異なった地形・兵員数・条件のものばかりです。プレイ時間も短いものから長いものまで（長くても2時間程ですが）あり，難易度と合わせて10段階評価してあるので，その時の気分や自分の腕に合わせて選択しましょう。ある時にはロビンフット，またある時にはカスター将軍の気分でね。

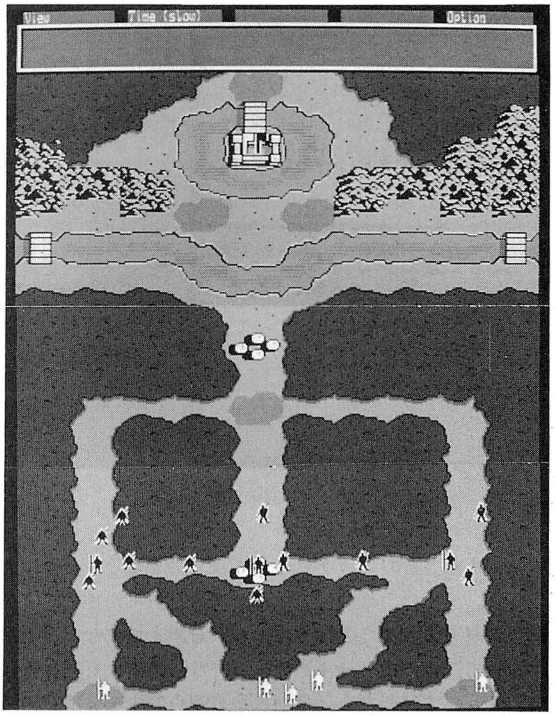
[軍旗奪取戦]



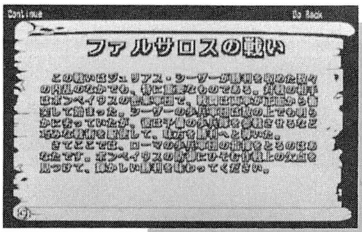


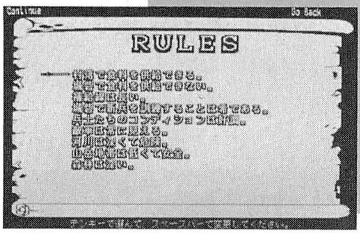
難易度：4　所要時間：3　指揮官：ジンギスカン

戦略：局面としては，圧倒的に不利なシナリオです。敵の兵員数が自軍の約3倍と，敵を全滅させるのは不可能に近いうえに，両軍の旗のある地点にも敵の方が近い位置にいるのですから。方針としては，一番西の足の遅い騎士部隊を捨て石にして，残り4部隊で東側から戦闘・分遣を繰り返して突破するのがいいでしょう。一度敵を抜いてしまえば，もはや行軍競争みたいなものです。部隊数も劣っているこんなシナリオでは，分遣の多用による敵中突破が非常に重要なので覚えておいて下さい。



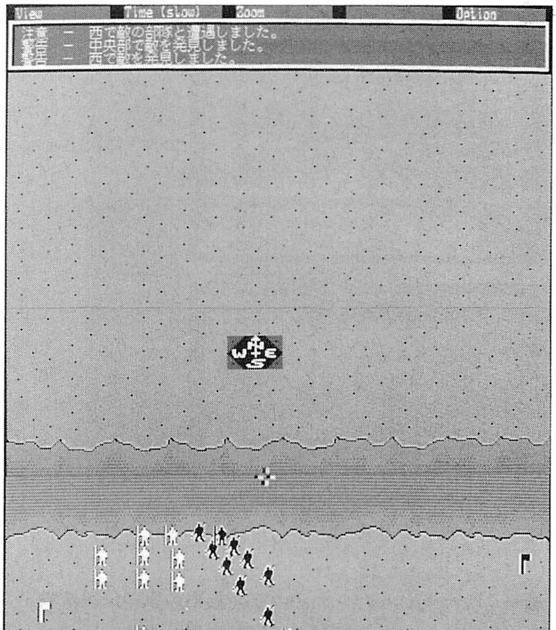
[フォルサロスの戦い]



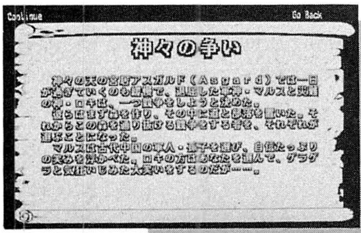


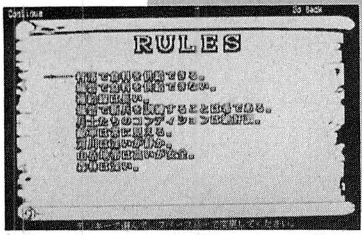
難易度：3　所要時間：2　指揮官：ジンギスカン

戦略：兵員はほぼ互角ですが，戦線がかなり自軍の陣地寄りなうえに，敵の旗が2本のため，真っ向からぶつかって戦うだけでは，勝利が望めないシナリオです。とにかく，敵の一部隊にでも突破されれば負けですから，足止めが重要になります。具体的には，画面上部の部隊は，敵と遭遇しても決してズームを使わずに足止めに徹し，下部の2部隊を分遣して一気に旗を目指しましょう。とはいえ，このゲームでは最大20部隊しか存在できず，このシナリオでは最初から両軍とも10部隊ずつと規定いっぱいなので，どちらかの部隊が全滅したらすぐに分遣して下さい。うまく敵を抜けたら，さらに分遣して南北の旗を押さえられるように，必ず2人以上の部隊にしておくことも大切です。



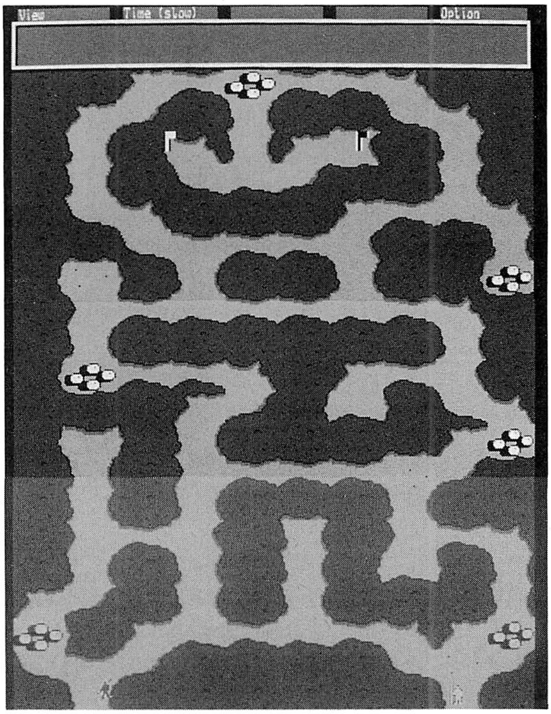
[神々の争い]





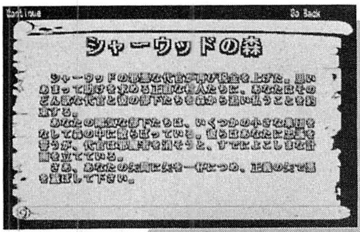
難易度：2　所要時間：1　指揮官：孫子

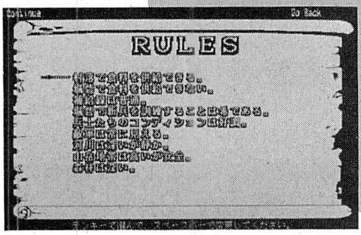
戦略：用意されたシナリオの中では，最もお手軽なものでしょう。相手は，最強のアルゴリズムを持った孫子ですが，兵員が双方2名ずつとほとんど戦闘を考えていないシナリオなので，森の中を速く進める以外は，あまり有利な点はないようです。こちらは最初に足の遅い騎士を分遣し，弓兵1人だけで村落をなめるように，道沿いに北上しましょう。不利な森の中を通らなければ，敵との差はつかないはずです。また，分遣した騎士は足止め用として，一直線に



敵部隊に向かわせておけば，うまくいくと引っかかってくれるかも知れません。

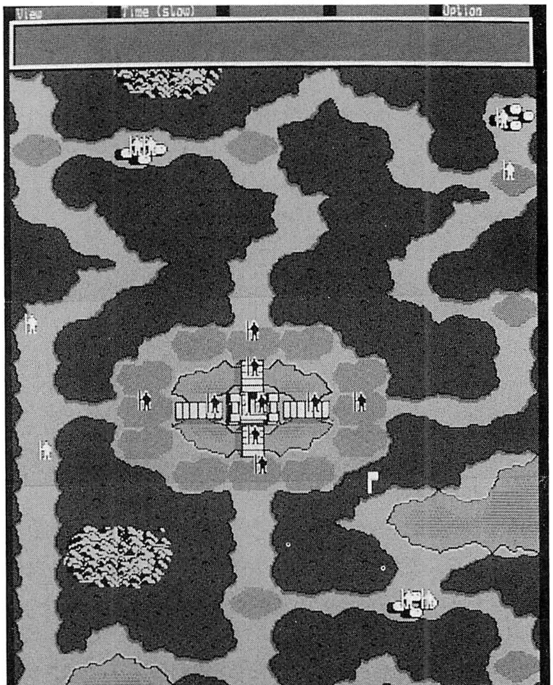
[シャーウッドの森]





難易度：6　所要時間：4　指揮官：アレキサンダー大王

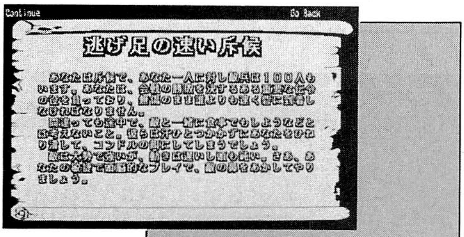
戦略：少々変わったシナリオで，自軍の旗の位置が設定されていないため，ランダムに旗が出現します。これがもし敵陣近くに出てしまうと，最も所用時間の短いシナリオへと早変わりしてしまうワケです。兵員は，約3分の1と不利なうえに，設定では新兵の訓練は稀とはいえ，たった一つの城塞を敵がにぎっているので，戦闘を主にした戦略では勝てないでしょう。方針としてはまず，敵がもう分遣でないように自軍を2度分遣します。次に，アレキサンダー

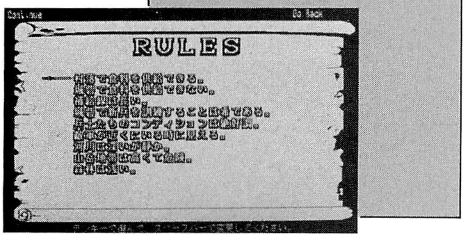


の苦手な森林にうまく敵部隊を誘い込みつつ，村落を守って食糧・地形の両面から敵のコンディションを低下させましょう。そうして，こちらのコンディションは常に高く保

っておけば容易に敵軍を撃破できます。その度に部隊を分遣し，敵が足止めできないほど弱体化したら城を攻め落としましょう。

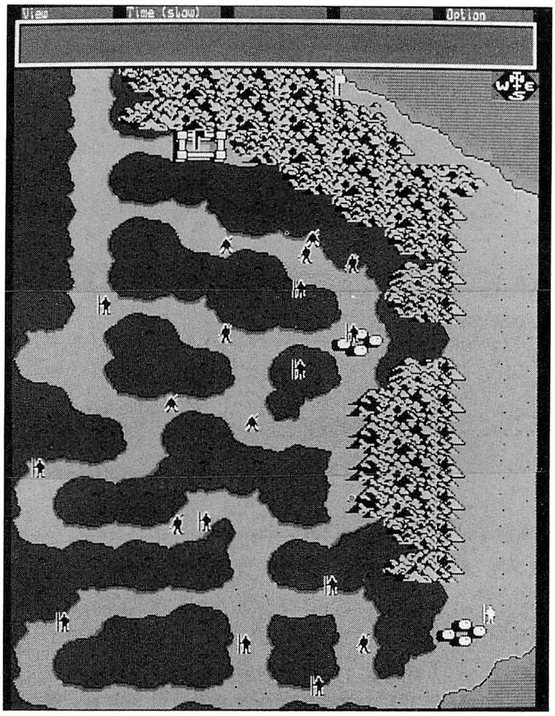
［逃げ足の速い斥候］



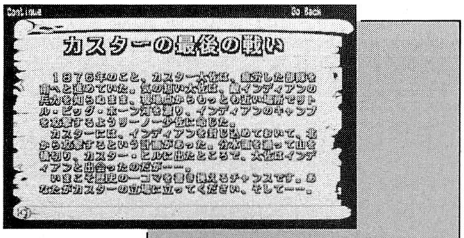


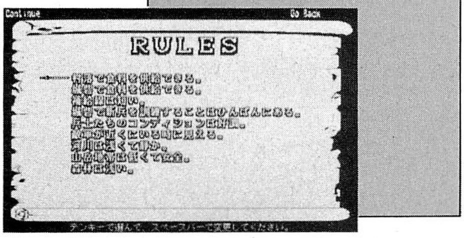
難易度：3　所要時間：2　指揮官：アテナ

戦略：このシナリオでは，なんと兵員数の比は100：1ととてつもなく差がついています。というのは，タイトルから推察できる通り，手持ちのたった一人の兵士は斥候で，決して敵と出会うことなく，敵の旗を奪う以外勝てない設定だからです。唯一の救いは，敵の大半のコンディションが悪いことくらいでしょうか。行軍の方針はまず，山岳地帯には決して入らないこと。なにしろ部隊は一人ですから，遭難したとたんゲームオーバーです。そして，道をこまめに進みながら，はさみうちに注意して北を目指しましょう。最初のうちは，敵が常に見えるようにルールを変えてプレイしてみて下さい。



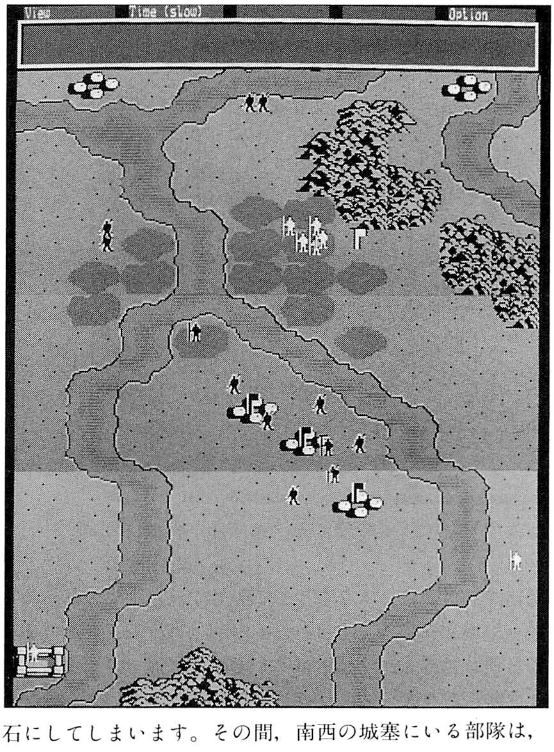
［カスターの最後の戦い］





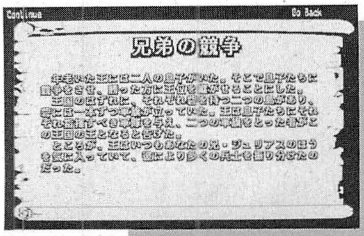
難易度：9　所要時間：3　指揮官：ジェロニモ

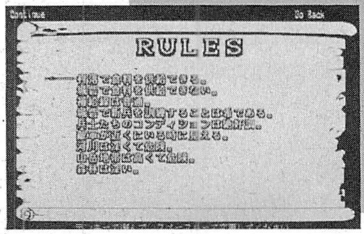
戦略：兵員数は2分の1で，さらに味方の旗は1本なのに敵は3本と多いため，難易度がやけに高くなっていますが，食料保給ができて兵士もひんぱんに訓練されるという，この上なく重要な城塞を自軍がにぎっているのでさほど苦しい戦いではないでしょう。まず，旗の周りにいる5部隊は，敵の第1陣による旗の奪取を防ぐための，足止めかつ捨て石にしてしまいます。その間，南西の城塞にいる部隊は，



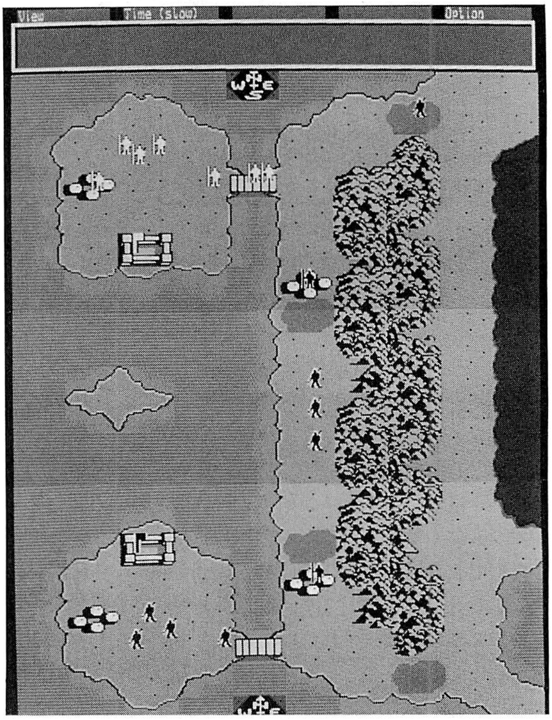
常に総部隊数が20になるように分遣を繰り返し，兵力を増強しておきましょう。また，南東の部隊は自軍の旗が陥落する直前に，手薄になった南の村の旗を奪うようにします。そして増えてきた城塞の部隊を南の村に送り込み，どんどん旗の防衛ラインを強化していきましょう。この形にもっていければ敵は減る一方，こちらは増える一方ですから，おのずと勝利は転がり込んでくるわけです。

[兄弟の競争]



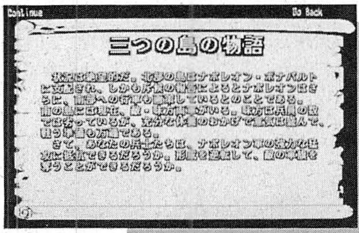


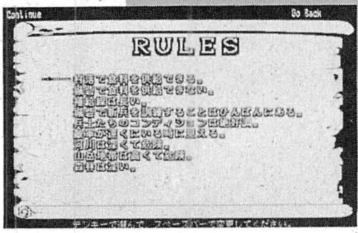
難易度：7　所要時間：5　指揮官：シーザー



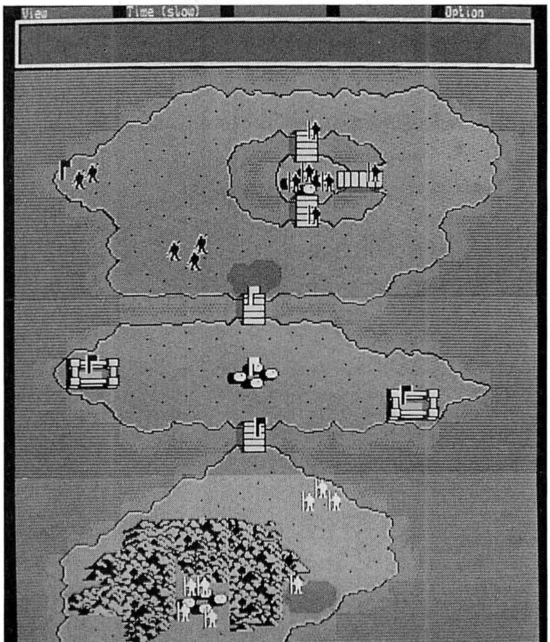
戦略：王様のひいきのために，これまた兵力２分の１と苦戦させられるシナリオです。方針としては，合流・分遣をうまく使って少しずつ敵を弱体化させていきます。具体的には，敵がこれ以上部隊を増やせないように村にいる部隊をすぐに城塞に入らせましょう。次に村からの食料保給線を築きつつ，橋の上に人数を最大にした部隊を集中させます（当然合流を使います)。その間城塞内の部隊は，常に分遣することを忘れないように。この形にして持久戦を行っていけば，敵はどんどん弱体するでしょう。

[三つの島の物語]



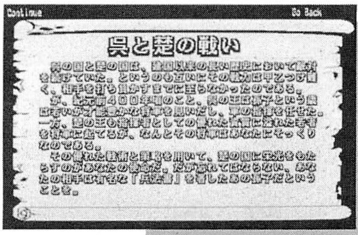


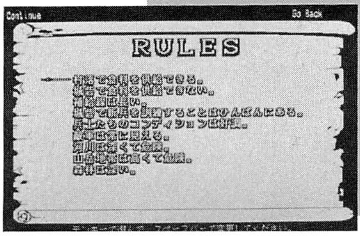
難易度：6　所要時間：6　指揮官：ナポレオン



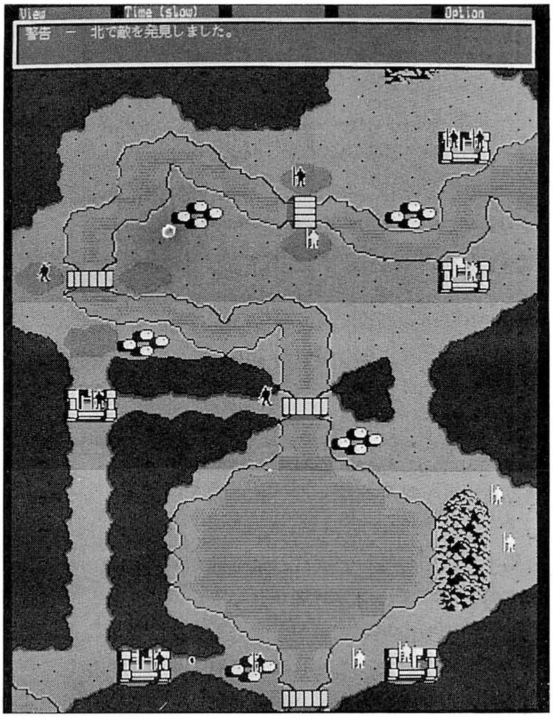
戦略：兵員数は３：２とやや不利ですが，中央の島にある二つの城塞を押さえられれば，勝利はほぼ間違いありません。逆に言うと，序盤で城塞が敵の手に渡ってしまったら，まず勝ち目はないでしょう。具体的には，北の３部隊を素速く中央の島に送り込んで城塞を制圧し，残りの部隊は食料を確保しつつ後に続かせます。スパイ部隊は，保給線のつなぎに使うといいでしょう。

[呉と楚の戦い]



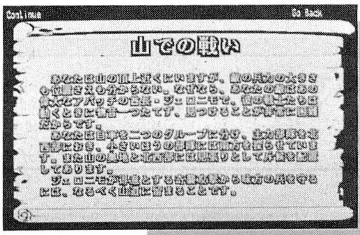


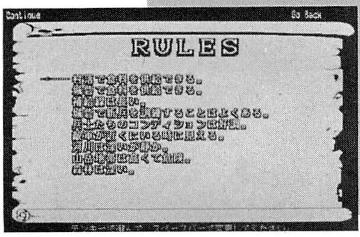
難易度：8　所要時間：9　指揮官：孫子



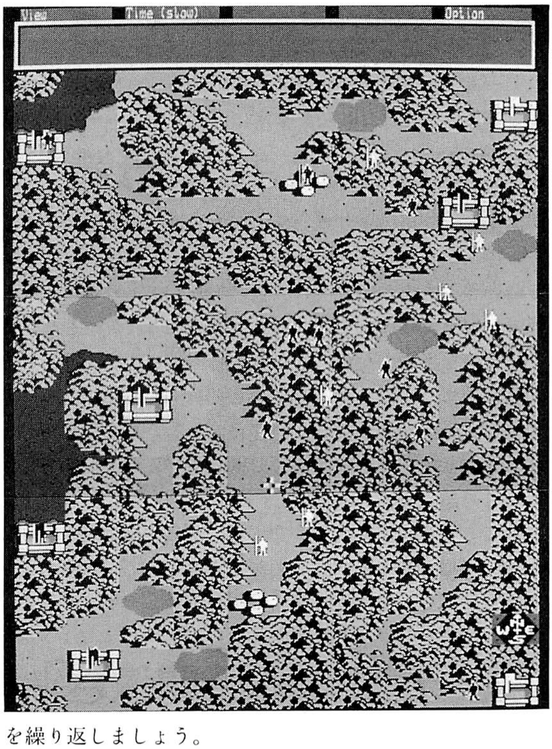
戦略：両軍が城塞を持っているシナリオだけに，なかなか決着がつきにくいのですが，ここでも敵が分遣する前に部隊数を20にしてしまえば，かなり有利になります。加えてこのシナリオでは，城塞への食料保給が鍵になるため，城塞近くの村落を制圧することが重要でしょう。とにかく勝ちたいという向きには，東の山沿いの部隊を南下させながら南の敵村落と城塞を落とし，ここで持久戦を行っていれば，少しずつ有位に立てるハズです。

[山での戦い]



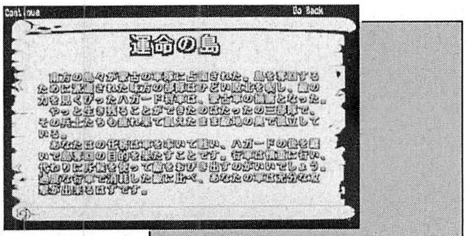


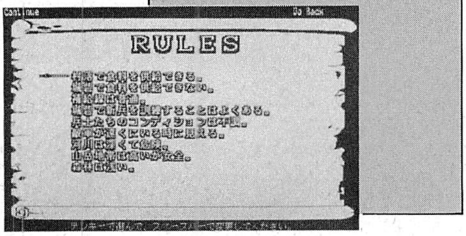
難易度：9　所要時間：9　指揮官：ジェロニモ



戦略：シナリオ中屈指の難易度を誇る一作です。なにしろ敵の旗が多い上に，山がちの地形での相手が，山岳を得意とするジェロニモなのですから。このシナリオでは，うかつに行軍すると奇襲を受けやすいため，やはり分遣による部隊の増強と城塞にこもっての持久戦が勝利への道です。具体的には東の3部隊を北東の敵城塞に攻め込ませ，分遣を繰り返しましょう。

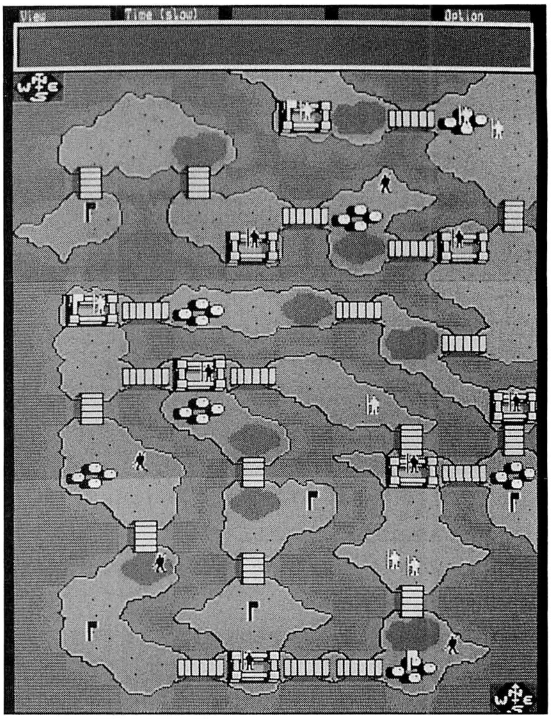
[運命の島]





難易度：9　所要時間：9　指揮官：ジンギスカン

戦略：「山での戦い」同様，最も難しく時間のかかるシナリオの一つです。所要時間が長いということは，それだけ派手な作戦での早期決着が難しいわけですから，このシナリオでも城塞を使った地味な持久戦で敵を切り崩していく以外ありません。方針は，北の３部隊を主力として部隊を増やし，西中央部の砦も補助としてコンディションを回復しておきます。残り３部隊は，ほぼ捨て駒のようなものですから，せめて敵の城塞の一つぐらいを陥落させるのに使いましょう。常に分遣を忘れずに。

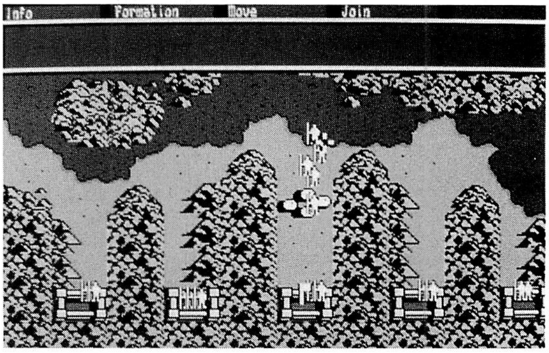


勝利へのテクニック

アート・オブ・ウォーは，その戦闘の独自性のために，ここに挙げるような戦法が非常に有効です。シナリオ別解説の中でも述べていますが，最後にまとめてみました。

[城塞とDetach(分遣)]

城塞は，戦いの中で唯一兵士の数を増やせる場所であり，この中に定員数に満たない部隊をとどまらせておけば，設定時の差こそあれ，確実に兵員を増加してくれます。反面，数も城塞を持っていると，向こうもどんどん分遣を繰り返して兵力を増やすため，なかなか打ち破れません。それを防ぎながら，自分の兵士を保給していくためには，ゲームの中では最大20部隊までしか存在できないことを利用します。つまり，相手が城塞内で分遣してしまわないうちに，こちらの部隊を急いで分遣し，敵味方合わせた部隊数を20にしてしまうのです。こうなると，もはや敵は新たな部隊を作って増強するということができないので，自軍が少しずつ有利になっていきます。部隊が消滅したらすぐさま分遣し，相手に分けるスキを与えないようにしましょう。

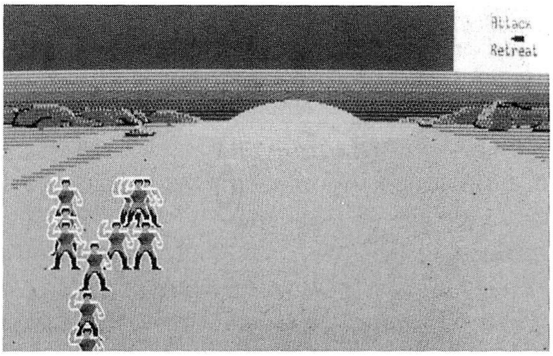


▲ごらんの通り，カーソルを部隊上に置いてもDetachが表示されない。すでに20部隊になっているのだ。

[ズームによる時間稼ぎ]

一般にズームをすると，その間に他の部隊に命令が出せないため，不利になるといわれますが，足止め用のコンディションも最悪の小部隊には，相手の進軍を鈍らせるのにズームが不可欠です。というのも，自動戦闘モードに入ってしまっては全滅はまぬがれないし，部隊がなくなってしまったのでは足止めできません。しかし，ある程度遭遇状

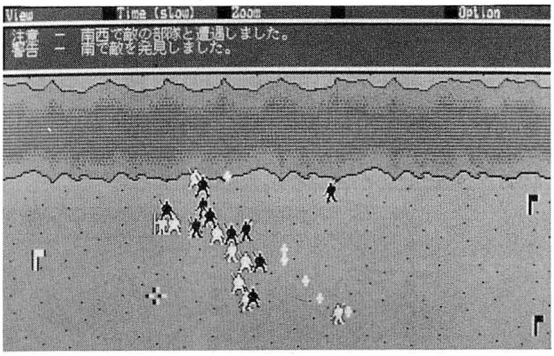
態で足止めしたあと，ズームしてすぐ退却しれば，かなりの間敵部隊の邪魔ができるという寸法です。旗への行軍を足止めする時など，これはかなり使える手ですよ。



▶逃げ出した自軍を尻目に，ポーズを取る敵軍。しかし，この徹退は時間を引きのばすワナなのだ。

[2部隊による前線突破]

1部隊が遭遇モードによって足止めできるのは，同じく1部隊に限ります。そのため，敵との遭遇の前にうまく分遣して囮部隊を先に遭遇させ，両部隊がにらみあっているうちに，主力は堂々と戦線を突っ切る，といったこともできるのです。これを応用すれば戦わずに敵城塞内に侵入してしまえるので，かなり重要な戦法です。ただし，敵に使われないように。



▶フォルサロスの戦いで，分遣によって敵の南を突破したところ。あとはもう一度分けて南北の旗を奪取だ。

[コンディションと食糧]

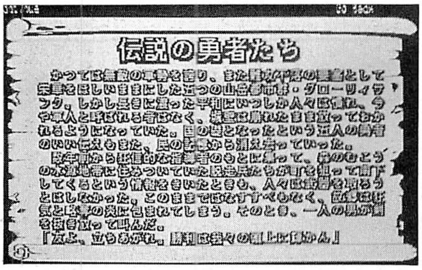
これは戦法ではありませんが，コンディションは即，戦闘の勝敗に関わってくるので，加えておきます。コンディションは，食糧が20以上ある時に静止していると回復し，遅い行軍以外では低下していきますが，まず30以下になると速い行軍ができなくなり，さらに10より悪化すると遅い行軍しかできなくなって，部隊マークは疲れた兵士のマークで表されます。また静止していても，食糧がないとどんどんコンディションは悪化するため，コンディションを維持するためにはまず，食糧を確保しておくのが大切なのです。逆に敵のコンディションを低下させたければ，敵の食糧保給源と，敵との間にこちらの強い部隊を割り込ませ，保給線を分断してしまいましょう。

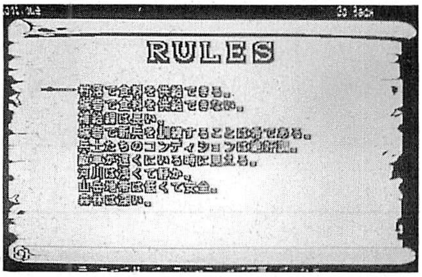
▲食糧供給源を押さえられてしまい，低下する一方の食糧。このままではコンディションも崩れてしまう。

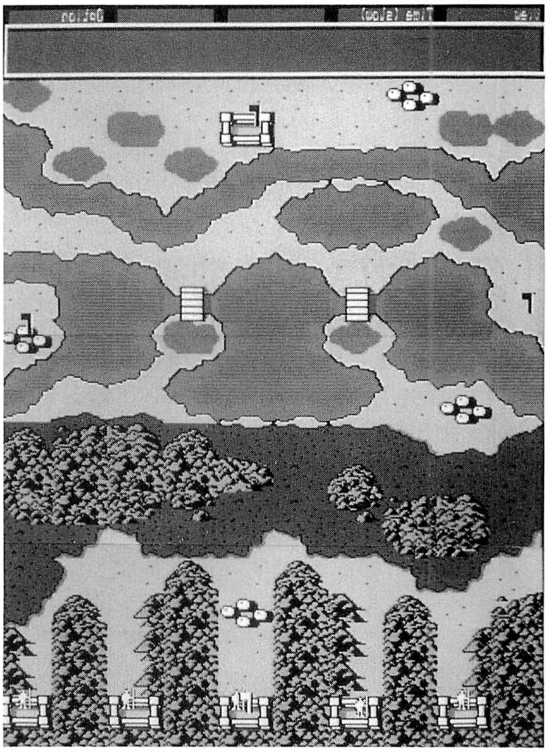
エディタでオリジナルマップを！

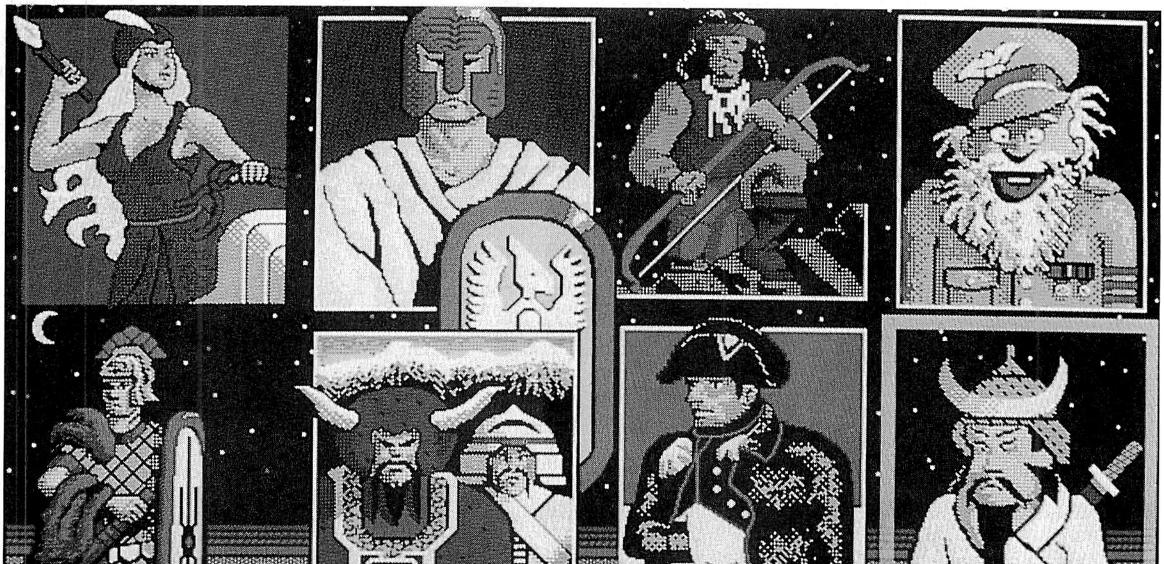
このゲームに収められている11のシナリオに飽きてしまった人は，内蔵されているエディタを使って自分だけのシナリオを作ることもできます。

右の写真はその一例で，エディタによって簡単に同様のものが作れるので，興味のあるむきは入力してみるといいでしょう。ちなみに，ブロダーバンドジャパンから追加シナリオ集も発売されています。



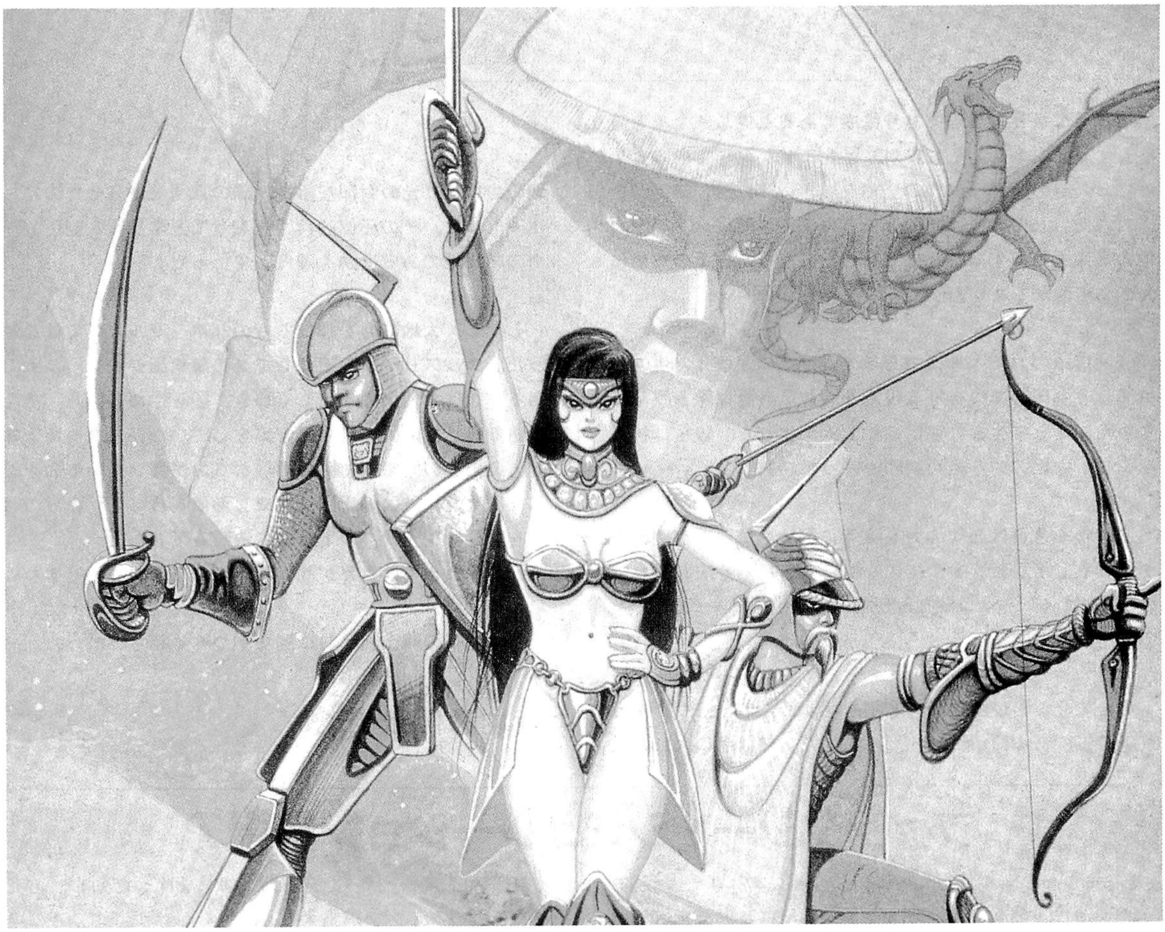






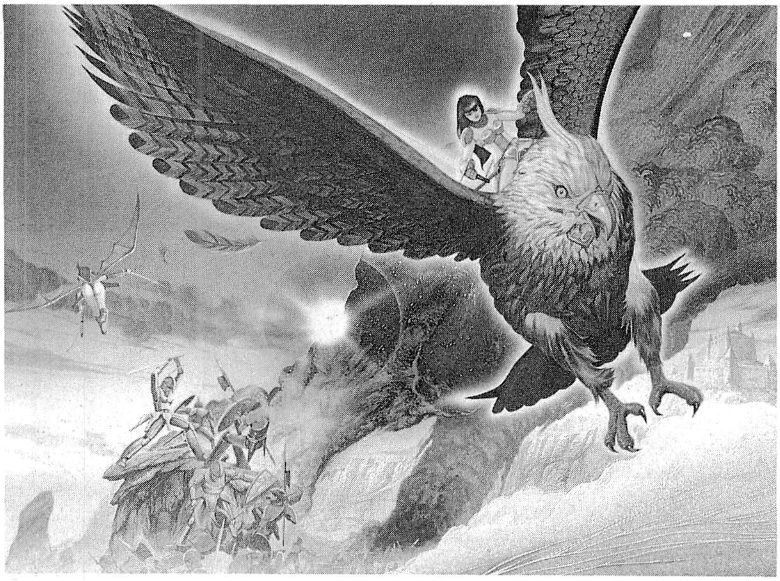
人工知能シミュレーション・ウォー　エルスリード

Elthlead エルスリード



古より甦る魔幻戦士の侵攻

●対応機種：ＰＣ-8801シリーズ
〔ＦＭ音源対応〕(5″２Ｄ)
X1シリーズ〔ＦＭ音源対応〕
(5″２Ｄ)
●価格：7,200円
●発売元：日本コンピュターシステム(株)



魔軍侵攻！時に忘れ去られし古えより邪悪な力が甦る

伝説さえ残らぬ古え、星々から光と闇が舞い降りた。

無こそが世界の真理であり秩序であると信じ，全てを破壊しようとする闇。それに対し進化こそが真理であるとする光。両者の激闘は世界の全てを巻き込み永遠に続くかと思われた。しかし光はそのもてる力全てを結集し，闇を大地の奥深く封印することに成功したのだった。そのために光の力も衰弱していた。

光は最後の力で大地に力を与え，そこに芽ばえた生き物に進化と封印の二つを守る役割を課し，自身は深き眠りについた。そして生き物達は進化し人が生れた。彼らは神殿を造り，大地の力を集め封印を守っていた。

流れゆく月日は封印の力を除々に弱め，僅かだが闇の力が流れだしていた。やがて人々は自らの役割を忘れ，幾億の時が流れるうちに神殿は遺跡へと風化していったのである。

そして今。再び遺跡の力を解き明かした者――ヴェルゼリアの王である魔導師ボーゼルがいた。彼は手に入れた大地の力により光の封印を解き，闇の軍団を甦らせたのだ。ボーゼルは，その圧倒的兵力をもって近隣諸国を制圧し，力の結集地である遺跡を確保していった。

しかし，大地の力を導けるものはボーゼルだけではなかった。エルスリードの王にして光の魔術師ジークハルトである。彼は大地の力を正しく導き，国を治めていた。そんなある日，鏡の間で遠見の修業をしていたジークハルトは北方の山々の向こうに闇の邪悪なる力が蠢(うごめ)いているのを感じた。早速，彼は騎士団を編成し密偵を放った。彼らの報告を聞き，ジークハルトは遂に決断を下した。

「このままでは世界が闇に覆われてしまう。見逃すわけにはいかぬ！」

彼は麾下(きか)の騎士団と共に闇を討つべく起ち上がった。

戦端は開かれた！

ファンタジー・シミュレーション登場！

シミュレーションゲーム（以下ＳＬＧと略す）といえば近代戦っていうイメージを持っている人が多いでしょう。それ以外のＳＬＧを考えてみてもフライト・シミュレータとか経営タイプ，歴史ものなど，ボクたちが日頃縁のないものばかりです。

ゲームの楽しさの一つに「ゲームならではの体験」というのがあります。飛行機の操縦にしても，天下統一にしても通常ではできないことばかりです。これが可能だということがＳＬＧの魅力の一つだとも言えるでしょう。しかし，縁がないだけにとっつきにくいという欠点もあるのです。

ＳＬＧは，ＲＰＧ（ロールプレイングゲームの略）と同じく無限の広がりを持った分野だと思います。だから，あえてゲームのタイプを限定する必要もないはずです。この問題をクリアすることこそが，ＳＬＧをより楽しく，そしてメジャーにするカギでしょう。

現在，パソコンやファミコンの影響で「ファンタジー」というものが，一般の人々の間に浸透してきてきています。剣と魔法という全く異なる二つの要素を中心に，魑魅魍魎を相手に冒険していくという，いわゆる「中世風ファンタジー」というやつです。ここに注目したＳＬＧがここで紹介する「エルスリード」なのです。

エルスリードはこういうゲームだ！

ユニット――SLGにあまりなじみのない人にとっては，何のことだか分からないでしょう。これはエルスリードの場合，戦士とか弓兵などのキャラクタにあたります。

一般的なSLGでは，特別な知識がないとマニュアルと首っ引きでゲームを進めなければなりませんが，エルスリードでは鳥騎士は空を飛び，弓兵は離れた敵を攻撃できるなど非常に分かりやすくなっています。

ゲームはまず，これらのユニットを配置することから始まります。最初にユニットを配置できるエリアは，No.1，2，3，4の四つ，つまりライトロードの城とそれに隣接している水の都レイテル，西の塔，ラクセスの森ということになります。

どこにどのユニットを配置するかは，あなたがどのルートでヴェルゼリアの城を目指すかで変化しますが，兵の増援と魔法の使用を考えて，まずは水の都レイテル（No.2）と西の塔（No.3）には必ずユニットを置くようにしましょう。

ゲームの進行は，非常に簡単です。初期配置が終了した次のターンから，占領している都市の数だけ兵を増やせる「増援サブ・フェイズ」，キャラクタを移動させる「移動サブ・フェイズ」，占領している遺跡（塔）の数によってレベルが上下する魔法が使用できる「魔法サブ・フェイズ」，そして同一エリア内に敵と味方が存在すると発生する「戦闘フェイズ」の四つのくり返しなのです。

ゲームは，城を落とした時，または落とされた時に終了します。プレイヤー側の勝利となるのは，闇の魔導師ボーゼルを倒した時ですが，逆にジークハルトを殺されてしまうとプレイヤーの敗北となってしまいます。

キャラクタ・インフォメーション

ここでは，エルスリードに登場するキャラクタについて説明しましょう。

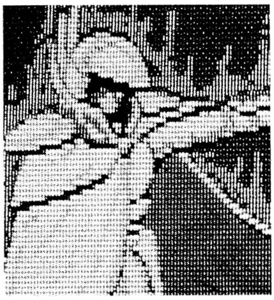
RPGをプレイしたことのある人は，戦闘シーンを思い出してください。その時に味方のキャラクタの状態と敵の状態を比較して戦略を考えていったことを憶えていますよね。SLGでの戦闘は，もっとシビアで難しいものなのです。RPGでは，敵キャラクタのデータ収集も楽しみの一つでしたが，SLGでは与えられたデータを元に，自分なりの戦略を考えていくことにおもしろさがあるのではないでしょうか？

まぁ，そういった意味も含めまして，各キャラクタのデータや，より感情移入しやすくするための説明を書いておきました。これを読んで自分なりの作戦を立てて，SLGのおもしろさを満喫してください。

※表の見方……「編成」は，1ユニットがどのような部隊で編成されているか，「攻撃力」は1ターンに敵を攻撃する回数，「射程」はどのぐらい（何マス）離れた敵に攻撃できるのか，「移動力」は戦闘モードで1ターンに歩けるマスの数（ただしコストが1の場合），「最大数」は全体マップ上に存在できる限界数を表しています。

ライト・サイド

●魔術師ジークハルト



編成…………魔術師×1
重騎士×2
戦士　×2
攻撃力………2
射程…………1
耐久力………6
移動力………2
最大数………1

エルスリード王国の王，ジーク五世ことジークハルト。

彼は光の魔術師バーリンより伝承され，エルスリード王国初代王ジークヘルマン，二世ジークリッヒ，三世ジークベルツェ，四世ジークフォーゲルと，継承されてきた光の魔術を使用することができます。しかし，魔術を使用するには，特殊な場が必要なので，城から出ることはできないのです。

城の中には，側近としてライト・ナイト（重騎士）とファイター（戦士）を2人ずつ従えています。

ダーク・サイド

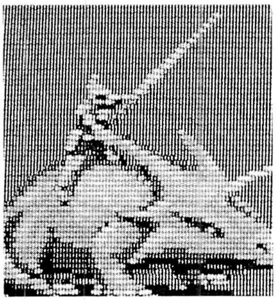
●魔導師ボーゼル

編成…………魔導師×1
重騎士×2
狂戦士×2
攻撃力………2
射程…………1
耐久力………10
移動数………2
最大数………1

封印された闇の力。この力を番をする一族がいました。光の繁栄を影から支えていた彼らでしたが，その内の一人ベルナリッヒは闇の力にとりつかれて，封印を解いてしまったのです。その後，闇の力はベルナリッヒの友人シュトルマン，ヴェルゼリア王国初代王ヴェルヒマン・ボーゼル，2世ヴェルハイム・ボーゼル，ヨーヘン・ボーゼルと伝承され，そしてゲルツ・ボーゼルの手へと渡ったのでした。

ゲルツ・ボーゼルは，闇の魔導を使用してきますが，そのため城から出ることができません。側近としてダーク・ナイト（重騎士）とバーサーカー（狂戦士）を2人ずつ従えています。

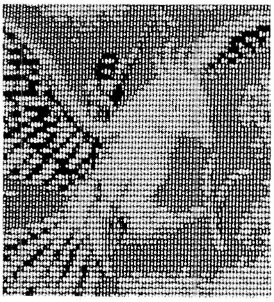
●地竜グランディーノ



編成…………地竜×1
攻撃力………3
射程…………2
耐久力………8
移動力………2
最大数………1

竜という名がついているものの，ドラゴンよりは恐竜の一種に近いと思われます。剣と魔法が，全盛であるこの地でも絶滅寸前で，非常に貴重な存在なのです。体は，固い甲羅で覆われているために防御力(耐久力)が，異常な程大きく，口からは炎の息を吐き離れた場所の敵を焼き殺してしまう程の強さを持っています。通常ユニット中では最強ですが，唯一の弱点は移動速度が遅いということでしょう。

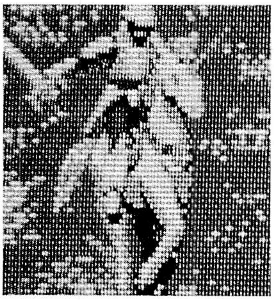
●鳥騎士ファルコン・ナイト



編成…………鳥騎士×3
攻撃力………2
射程…………1
耐久力………2
移動力………6
最大数………1

ファルコン──現代でいう隼や鷹とは少々異なる──という巨大な白い鳥。尖ったくちばしと鋭い爪，大きな翼。このファルコンを自由自在に操る騎士がいます。ファルコン・ナイトと呼ばれる彼らです。空を飛ぶために，地形の影響を全く受けません。しかし，その驚異な機動力を維持するために，多くの防具をつけられないという欠点もあるのです。

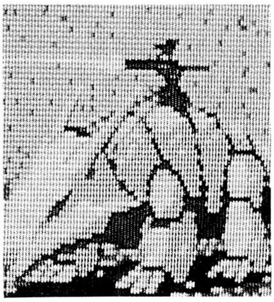
●重騎士ライト・ナイト



編成…………重騎士×3
攻撃力………2
射程…………1
耐久力………4
移動力………4
最大数………2

悪を嫌う一角の白馬「ユニコーン」を駆る光の騎士。
エルスリード王国には，大きく分けて近衛騎士団，竜騎士団，地竜騎士団，王国騎士団の四つの騎士団があります。その中で集められた強者がこのライト・ナイト（重騎士）なのです。ユニコーンを駆っているだけあってスピードもあり，さらに重装備で防備力もかなりのものでしょう。ライト・ナイトを上手く使うことがカギになるユニットです。

●地竜ボーンディーノ



編成…………地竜×1
攻撃力………3
射程…………2
耐久力………10
移動力………2
最大数………1

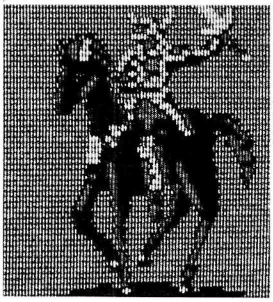
絶滅寸前の生物「地竜」。翼がないために大空を飛翔することこそありませんが，さすがに竜の一族というだけあって炎の息を吐いて攻撃してきます。この攻撃をまともに受けてしまうと，どんなユニットでもひとたまりもないほどです。とは言うものの，このボーンディーノにも弱点があります。それは移動速度の遅さです。これを知っていれば比較的回避しやすいユニットだということや，アーチャー（弓兵）による遠距離攻撃が有効などが分かってもらえるでしょう。

●鳥騎士ウィングナイト

編成…………鳥騎士×3
攻撃力………2
射程…………1
耐久力………4
移動力………6
最大数………1

己のアライメント（属性）を表わすかのような真っ黒い翼を持つ女性の騎士。その翼は，ユニット中で最高の機動力を産み，ライト・サイドのキャラクタを次々と毒牙にかけていくことでしょう。いつの世も女性というものは非常に恐しいものなのですよ（？）。

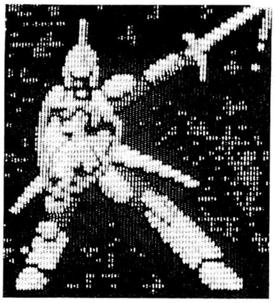
●重騎士ダークナイト



編成…………重騎士×3
攻撃力………2
射程…………1
耐久力………6
移動力………4
最大数………2

暗黒の馬にまたがる闇を身にまとった重騎士です。その総合的な実力により，闇の軍団の主力ともいえる存在になりました。ダーク・サイドのユニットは全て手強いのですが，特に注意すべきキャラクタが，このダークナイトだといえるでしょう。彼らを斬ると，黒い血が流れるというのも，まんざらウソとは言えないようです。

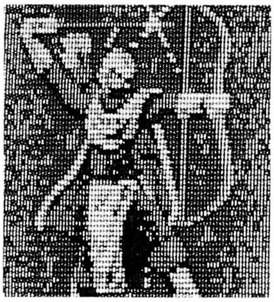
●戦士ファイター



編集…………戦士×5
攻撃力………1
射程…………1
耐久力………2
移動力………2
最大数………6

世界には，闇を憎む人々が大勢います。ジークハルトは，ボーゼルとの戦いのために，各地の戦士たちに力を貸してくれるよう呼びかけたのです。彼らは，剣の扱いに長けてはいますが，やはりライト・ナイトのような強さは持っていません。そのため，1対1で戦うよりも集団戦で大きな力を発揮するようです。

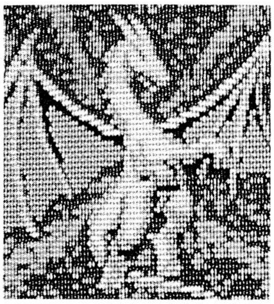
●弓兵アーチャー



編成…………弓兵×5
攻撃力………1
射程…………4
耐久力………1
移動力………2
最大数………3

戦士と同じく闇を滅ぼすべく，各地から集結した弓の名手たちです。彼らの弓は，遠く離れた敵をも正確に狙い，時には致命傷を与えることもあります。ところが，このアーチャーにも欠点があるのです。それは，防御力（耐久力）が低いことでしょう。むやみに敵の前に出ると，一撃で殺されてしまうということもあるのです。

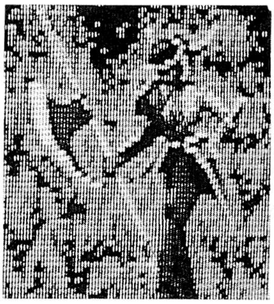
●ホワイト・ドラゴン



編成…………竜×1
攻撃力………6
射程…………2
耐久力………20
移動力………5
最大数………1

光の神であるホワイト・ドラゴン。彼は，光の象徴であり，絶大な力を持つことで有名です。今や伝説の生物とされていて，魔法による召換を行わないと呼び出すことができませんが，召換が成功すると敵に大きなダメージを与えることができます。ただし，魔法の力で実体化されているために，長時間この世界に留まることができないことに注意してください。

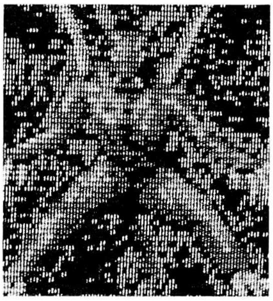
●狂戦士バーサーカー



編成…………狂戦士×5
攻撃力………1
射程…………1
耐久力………3
移動力………2
最大数………6

闇の力というのは，恐しいもので，スキを見せるとすぐに人々の心の中に入ってくるものです。闇の力に魅せられ，戦いを糧とする戦士たちがいます。彼らは血を見るのを快感とし，戦いこそが全てなのです。戦いなくしては生きられない彼らを人々は恐れながらも哀れみ，こう呼びます。狂戦士と……。

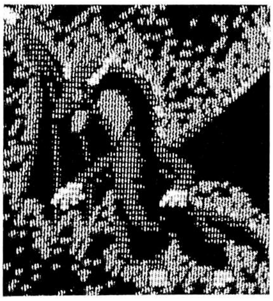
●闇獣ガナーウルフ



編成…………闇獣×5
攻撃力………1
射程…………4
耐久力………2
移動力………2
最大数………3

魔導というものは，剣と相反するものです。その力は，我々の想像を絶するものがあります。このガナーウルフは，そうした魔導の力によって創造された闇の獣です。生命を創り出すのは，非常に困難なことであるために，ボーゼルにも完璧な生物は創れませんでした。耐久力の少なさが欠点なのです。攻撃方法は，両肩のツノを射って耐久力の少なさをカバーしています。

●ダーク・ドラゴン



編成…………竜×1
攻撃力………6
射程…………2
耐久力………30
移動力………5
最大数………1

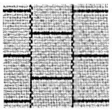
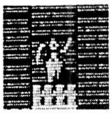
闇の神であるダーク・ドラゴン。古き言い伝えでは，闇の力が結晶して生れたということらしいのですが，人の何十倍も生きているために，本当の事は分かりません。ユニット・チャートは，ほぼホワイト・ドラゴンと同じで，唯一異なるのは耐久力です。

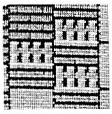
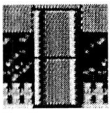
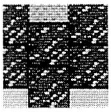
地形インフォメーション

こういったタイプのＳＬＧでは，戦闘及び移動が地形によって左右されやすいのです。例えば平地よりも森林が歩きにくいとか，砂地は足場が悪いため，攻撃や防御が不利などなど。ごく当たり前の事ばかりですね。

エルスリードでは，このような地形が全部で10あります。自分のユニットを有利に，そして敵のユニットを不利にさせるには，地形を上手く活用することが，非常に大切なのです。

これらの事は，文章で書いても分かりにくいので表にしておきました。ぜひ活用してください。

地形	写真	防御	攻撃
平地		――――	――――
森林		有利(10%)	――――
斜面		――――	有利(10%)
砂地		不利(10%)	不利(５%)
石畳		――――	――――

地形	写真	防御	攻撃
城壁		有利(15%)	――――
橋		――――	――――
岩		――――	――――
河川		――――	――――
空中		有利(15%)	――――

勝ったためのテクニック&㊙情報集

イニシアチブについて

イニシアチブというのは，いわゆる「先制権」のことです。これを取ると，そのターンに敵より前に移動及び攻撃することができます（当然イニシアチブを敵に取られるとその逆となります）。このイニシアチブは，通常は50%の確率（乱数）で取ることができますが，ライトもしくは，ダーク・サイドに支配されているエリアでは，多少確率が変化します。具体的な数値はライト・サイド・エリアでは70%，中立エリアは50%，ダーク・サイド・エリアは30%の確率です。また，その地域の戦闘で勝つと，勝った側の支配下になることも憶えておきましょう。

魔法の成功確率は？

遺跡を占領すると，より高度な魔法を使うことができるようになります。魔法は大きく分けて「攻撃」，「防御」，「転位」，「強転」，「招換」，「復活」の６種類です。自分のターン終了時に魔法を使用するわけですが，複数の戦闘が発生するなどの時に，どの魔法が一番効果があるのか悩むでしょう。そこで魔法の成功確率を表にしておいたので活用しておいてください。

魔法の種類	魔法のレベル	魔法の効力	成功確率
攻撃	1	攻撃力アップ	50%
防御	1	防御力アップ	50%
強制転位	2	敵マーカー移動	50%
空間転位	2	味方マーカー移動	100%
復活　地竜	3	地竜復活	30%
鳥騎士	3	鳥騎士復活	35%
重騎士	3	重騎士復活	45%
招換	2	竜の戦闘参加	30%

竜の攻撃力を倍加させる方法

ドラゴンは，自分で操作することができませんが，その攻撃力，耐久力は絶大で，招換に成功すると思わず「マンモスラッチー♥」と叫んでしまう程です。この竜の攻撃力を２倍にするという技（バグ？）は，偶然見つけてしまったもので，移動及び攻撃の終わったドラゴンにカーソルを重ねてテンキーの5を押すと……なんともう１回攻撃が，しかも自分の好きな方向にできるのです。ＰＣ88版のみでしか確認していませんが，たぶん他の機種でもできるのではないでしょうか？

敵のマーカーを知ろう

戦闘以外の時，つまり全体マップでは，味方のユニットがマーカーで表示してあるので分かりますが，敵のユニットのマーカーは全て同一なので，どれがどのユニットかが分からないようになっています。これでは戦略の立てようがなく，行きあたりばったりでおもしろくもなんともありませんね。ところが，敵のどのマーカーがどのユニットなのか調べる方法があるのです。

まず，敵のユニットの配置する順序をよく見てください。配置の仕方は，これといったパターンはありませんが，配置するユニットの順序は，自分と同じなのです。つまり，最初に地竜を配置，次に鳥騎士，そして重騎士……という具合です。この順番をしっかりと見ていれば（できればメモっておいた方がいいでしょう）どこにどのユニットがいるのかスグに分かりますね。後はそのユニットがどこへ移動したのかを次々と記録していればいいのです。

地竜は最初につぶせ！

敵，味方を問わずに竜をのぞけば，最強のユニットは地竜です。このユニットは，戦力がしっかりとした序盤戦ではそれほど脅威とはなりませんが，終盤を向かえるとユニットは減り（1エリアに3マーカーまでしか存在できないためもあります），そこで地竜と戦うことになると非常に苦しくなります。できることなら，地竜を先につぶして（この前に書いた「敵マーカーを知ろう」を利用しましょう）この苦しみを敵に味わってもらうのがベストです。地竜にぶつけるユニットは，後から補充のきく上に反撃までしてくれる戦士，そして同じく弓兵を遠距離攻撃させるのが理想的です。

弓兵の活用

弓兵は弱い。ひたすら弱いのです。ところが一つだけ利点があります。それは遠距離攻撃です。離れた所から，弓でビヨ〜〜〜ンと攻撃して敵を倒すのがベストです。しかし，弓兵と敵との間に障害物や他のユニットがあると攻撃できないことに注意してください。そこで考え出されたのが，囮を使う戦法です。まず囮（補充の可能な戦士がいいでしょう）を弓兵の攻撃のジャマにならない場所で敵と隣接させます。エルスリードでは，隣りのマスに敵対するユニットがある場合は，移動ができないのです。これを利用して周囲から弓で攻撃してしまいましょう。名付けて「サラウンド弓兵戦法」ってところですね。

強制転位の活用

強制転位の魔法は50%の確率ですが，敵ユニットを他のエリアにワープさせられるという便利な呪文です。戦闘を避けたり，戦うユニットを減らすなど使い方はいろいろありますが，他にももっと陰険な技もあります。例えば，ジークハルトの城にマーカーが二つある時に，マーカーをもう一つ城に強制転位させると……なんとっ！敵は戦士や弓兵の補充ができないのです（1エリアに3マーカーまでしか置けないため）。このように強制転位の魔法に限らず，他の魔法も使い方次第でおもしろい事ができそうですね。

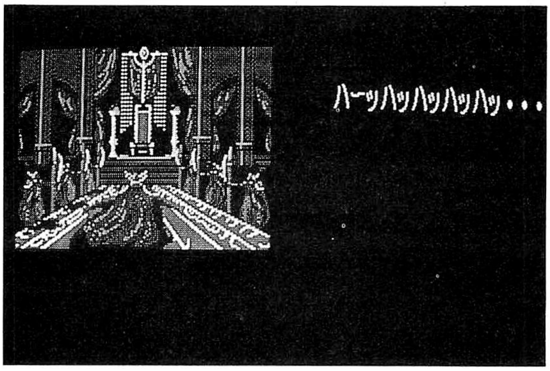
ESCキーを使うと

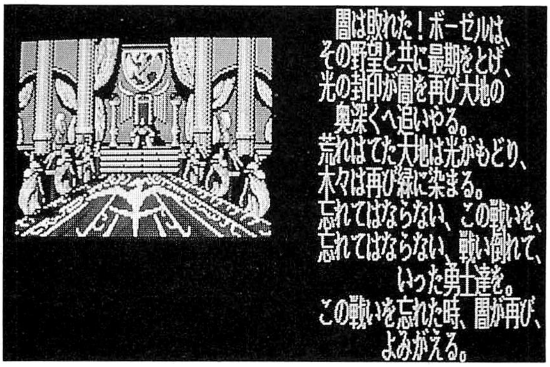
敵のユニットは，数が少なくなって不利になってくると「敵の攻撃を拒みつつ撤退！」とかいって逃げていってしまいますが，はっきり言ってズルイと思いませんか？だってズルイんだもん！とか言っていてもしょうがないので，こちらも逃げてしまいましょう。エッ？マニュアルには自軍も逃げられるなんてことはどこにも載ってないですって？実は，ボクも偶然見つけてしまったのです。戦闘モードでユニットを手前（画面の一番下）に移動させて［ＥＳＣ］キーを押すと逃げられます。逃げたユニットは，他のエリアに行くので安心してくださいね。

地形の活用

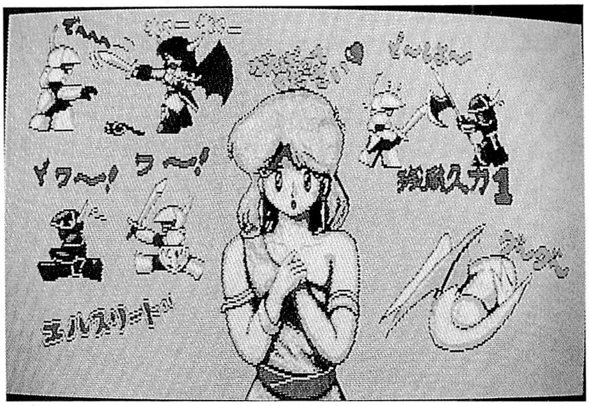
戦闘がスタートしたら，地形のマップをよく見て戦いやすい場所を捜すことが大切です。同種のユニットでも，敵は耐久力が自軍のそれよりも多いため，まともに戦っては損害が増えるばかりでしょう。つまり，戦いやすい地形で敵をやっつけるのが効率の点からいってもベストなのです。防御面では，森林などが有利なのでなるべく木の上（？）で戦うようにし，攻撃面で有利にしたいならば斜面をキープしたり，敵を砂地に誘導したりなどの方法があります。「地形インフォメーション」の欄の表をよく見て戦略を練ってください。

最終画面をスグに見る方法





「エルスリードは難しいので勝った時の画面が見られないよーっ！」とか「いやー，いつも勝っちゃうから負けた時の画面は見たことないね。」なんていう人もいるでしょう（いるかナ？）。実はそういった人たちのために，簡単に最終画面を見られる方法を公開しましょう。やり方は，ディスクを立ち上げる時にＬかＤのキーを押していればいいだけです。Ｌキーなら勝った時，Ｄキーなら負けてしまった時の画面が表示されます（ＰＣ88版のみ確認）。

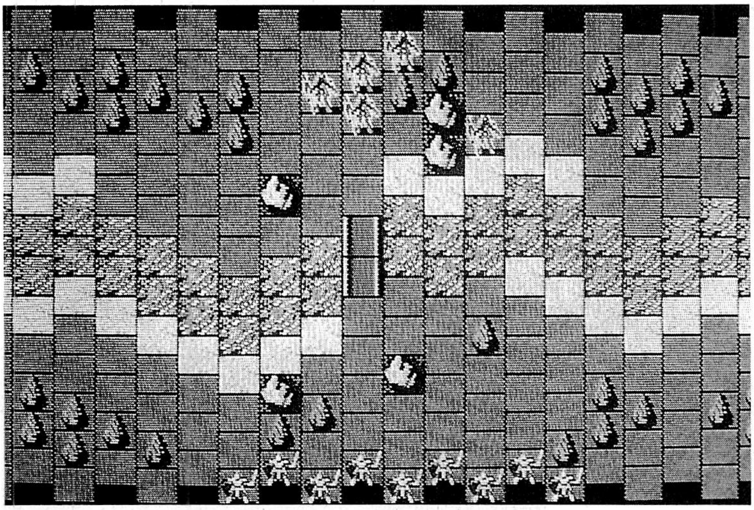


発見！穏れグラフィク画面

ディスクを立ち上げる時にＳキーを押しっぱなしにしていると，隠れグラフィック画面を見ることができます。ゲームには全く関係ないのですが，たまには息抜きで，こういった画面を見るのもいいかもしれませんね。

エリア別攻略法

1

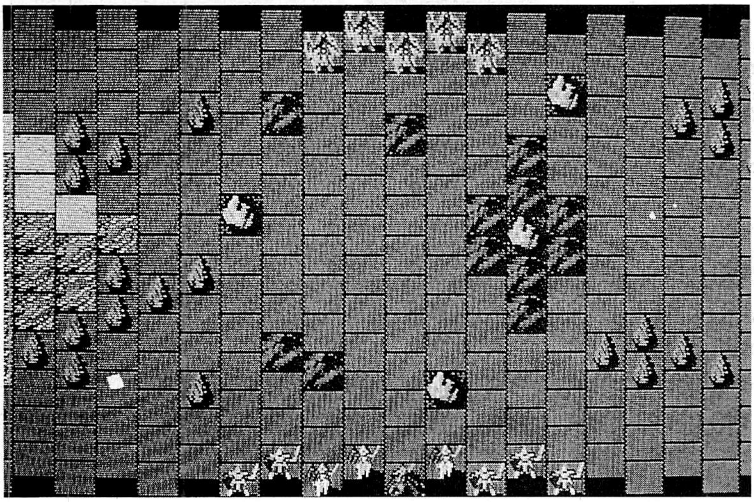


最初の頃によく戦闘するのが，この橋です。河を渡るには橋を渡るしかないのですが，この橋はたった１本しかない上に，一つのキャラクタがやっと通れるぐらいの幅しかありません。

ここで注意するのは，無理に橋を渡ろうとしないということです。橋を渡ったからといって有利になるわけでもありません。むしろ，敵がたくさん待ちかまているので不利になります。

最も有効的な戦い方は「アーチャー」を利用することです。橋を渡ることなく，対岸の敵にダメージを与えることのできる唯一のユニットなのです。敵の戦力に弓兵（ガナー・ウルフ）や，鳥騎士（ウィング・ナイト）がいなかったらアーチャーを河に沿ってズラッと並べてしまいましょう。いやー，無抵抗のキャラをいじめるって本当に楽しいですね♥

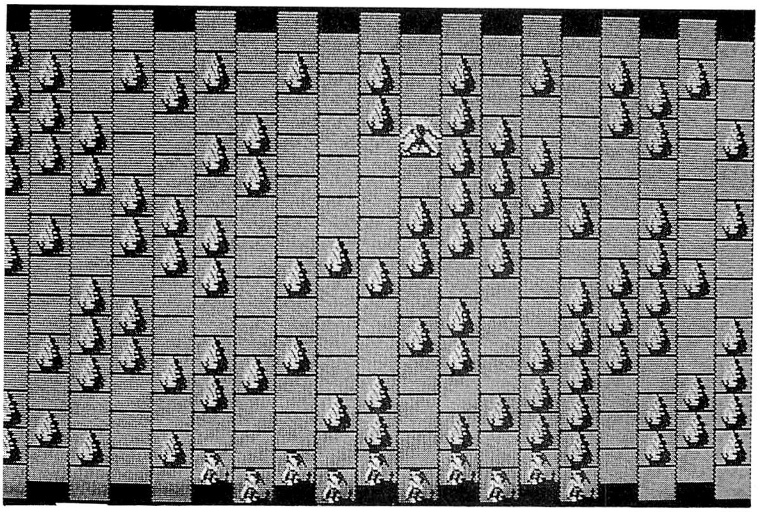
2



特にこれといった特徴のない地形です。敵と同じユニットでも耐久力がかなり違うため，不利な戦闘をなるべく避けるというのが，勝つための第一歩ということを忘れないでください。

ここで有利な戦いをしようと思ったら，地形を上手く利用するしかありません。まあ，地形といっても左右にチョコチョコとある木や，真ん中あたりに少しある斜面ぐらいしかないのですが……。地形のチャートを見てもらうと分かってもらえると思いますが，このゲームでは地形を甘く見ない方がいいでしょう。前にも書いた通り，同じ種類のユニットでも敵と味方では耐久力に大きな差があるのです。これを克服するには，地形の利用しかありません。　利用できるものは何でも利用する。ゲームといえども実にシビアな世界ですね。

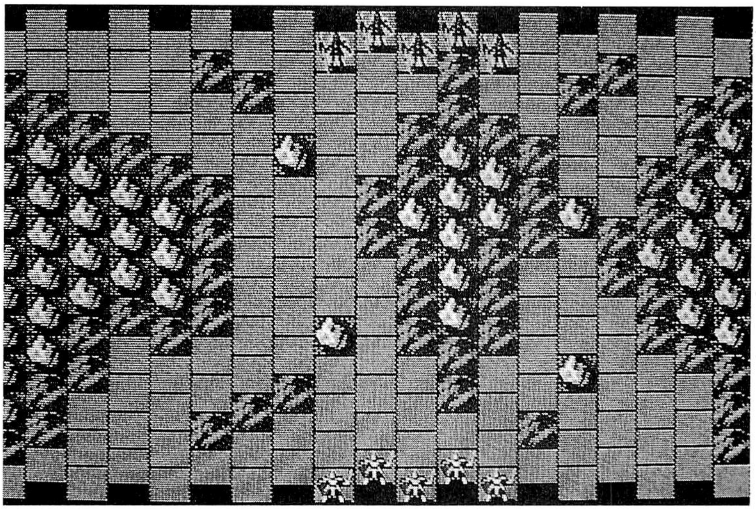
3



木がいっぱいあります。森です。木の上にいれば有利です。普通に考えると，この地形の特徴はそれだけしか見つからないでしょう。しかし，この地形にはワナが一つだけあるのです。

河のあった地形では，アーチャーが非常に有利でしたね。しかし，この森ではアーチャーは実に不利なのです。なぜでしょう。答は簡単。木がたくさんあるからです。当然，森の中で弓を使うのは難しいですね。つまりアーチャーは森では木人形なのです。なるべく森ではアーチャーを使わない。これを覚えておくと，結構役に立つでしょう。そうそう，もう一つ書いておくことがあります。弓兵が不利なら，敵の弓兵（ガナー・ウルフ）はどうかということです。奴らも当然木人形です。もし森でガナー・ウルフに出会ったら笑いながらファイターなどでやっつけてあげましょう。

4

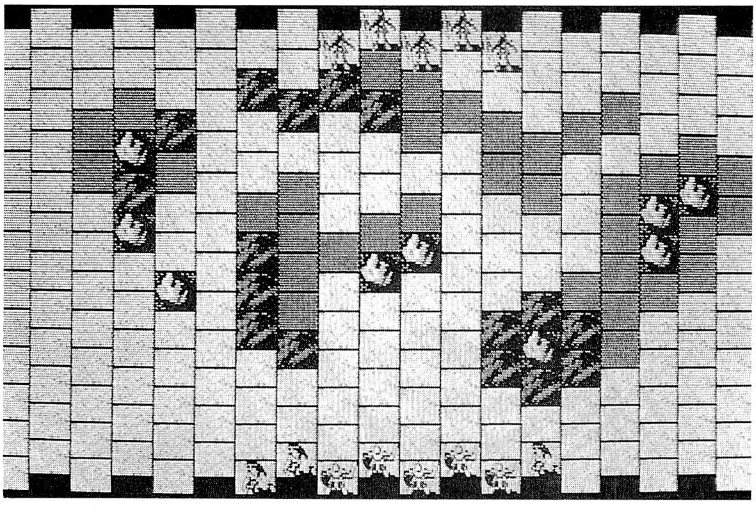


岩がたくさん配置されていて，行動配置が狭くなっている地形です。岩の周りには，斜面がズラッと続いているのが魅力ですね。

ここでの基本は，当然のことながら斜面のキープでしょう。何度も書きますが，地形を利用しないと敵に勝てません。敵は強いんです。敵の戦士１人に味方の戦士４人をぶつけていって負けてしまったボクが言うのですから間違いありません。ハッキリ言って敵が恐いです。

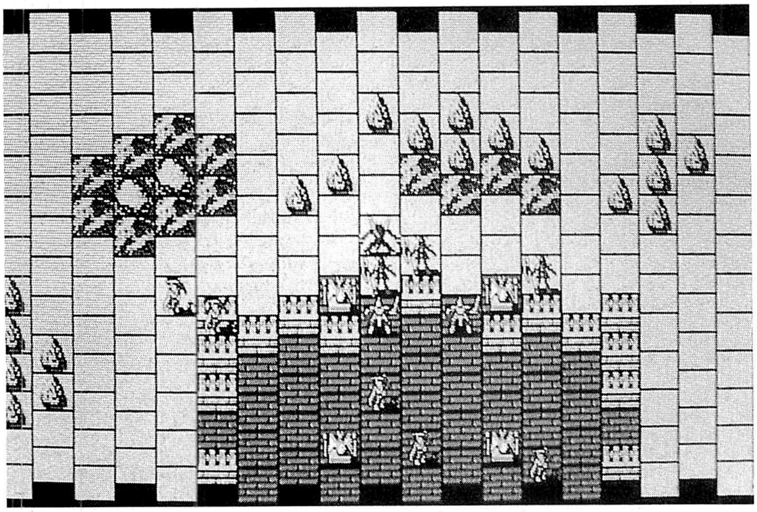
斜面というのは特に役に立つ地形で，戦いに勝つには斜面を取れ！という格言があるくらいです（そんな物ないか？）。斜面は他にも使い道があって，木と同じく弓兵からの攻撃をカットしてくれたりします。これは味方のアーチャーにとっても不利になりますので気をつけといてください。

5



砂ばっかり。だから砂漠っていうんでしょうね。ここでも地形が重要になります。ポツポツと点在する斜面は，まるで砂漠のオアシスのようなもの。戦闘開始と共にダッシュをかけてキープしちゃいましょう。早いもの勝ちです。いわゆる弱肉強食ってヤツですね。地形については，もう何度も書いたのでネタがありません。砂地で戦うと不利なので，それだけは覚えときましょう。

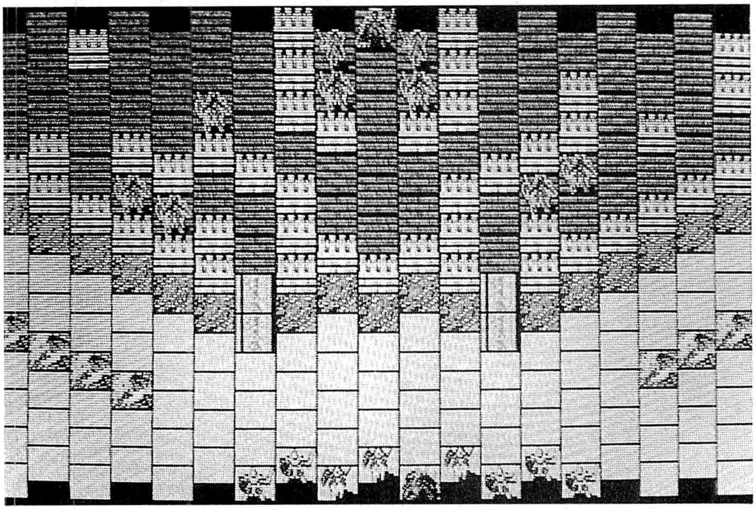
6



塔とか遺跡で戦うことになると，戦闘画面はこんな感じになります。当然，攻める方と守る方が逆になると画面も逆になるので，本を180°回転させてください。

さて，ここも地形的な変化があまりなくて，この原稿を書いているボクの方も困ってしまうぐらいです。おっと，ありました。城壁です。ここに登れるのは，あまり役に立たない弓兵だけです。高い所に登ると他人を見おろせるので，なんか偉くなったような感じがするとアーチャーが言ったかどうかは知りませんが，昔からよくバ○と煙は高い所が好きとか言われます。城壁というのは移動のコストが一つ高いだけあって，防御に有利です。特に防御力や耐久力の低いアーチャーにとって非常にうれしい地形といえるでしょう。

7

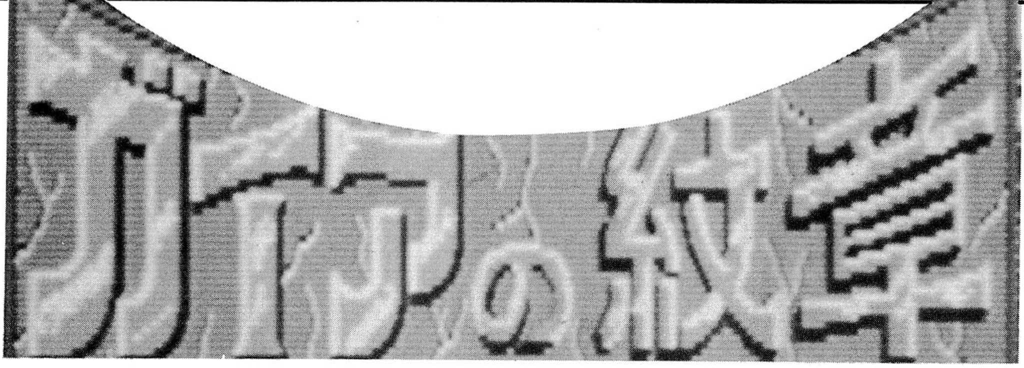


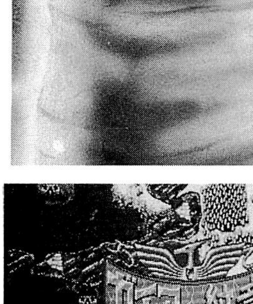
ついにヴェルゼリア王国へと到着です（逆に攻められた時は本を180°回転させてくださいね）。ここも実に特長のない場所で，城壁がずら――っと並んでいるだけです。

基本的な攻め方は，敵のユニットを誘導して城外につれだし，橋を渡ってきたところを3方向からゴリゴリといじめてやる方法でしょう。これなら時間は多少かかりますが，とってもデリシャス(おいしい)な攻略法といえるでしょう。

時々，バグでボーゼルが動かない事があります。これがまた，とってもデリシャス(おいしい)。少し離れた所からアーチャーでチクチクと射ってやるだけ。実に情けない死に方をしてくれるのです。まぁ，他にもいくつかバグがありますが，そこは剣と魔法の世界，不思議なことが当たり前！てなノリでゆるしてやってくださいな。

ガイアの紋章

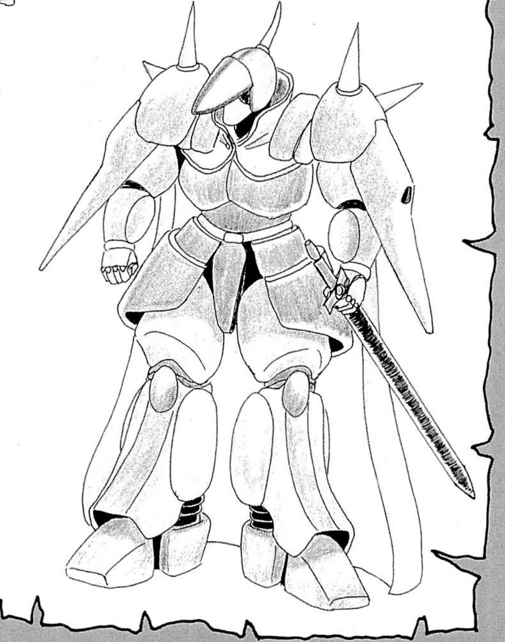




約30年にわたる壮大なる
エルスリード戦史

●対応機種：ＰＣ-8801シリーズ
〔ＦＭ音源対応〕(5″２Ｄ×２枚組)
Ｘ1シリーズ〔ＦＭ音源対応〕
(5″２Ｄ×２枚組)

●価格：7,800円
●発売元：
日本コンピューターシステム(株)



ガイア148年　ガイア120年

エルスリードというシミュレーションゲーム（以下SLGと略す）は、このタイプのゲームにしては珍しく，剣と魔法を中心とした中世風ファンタジーを舞台にしていました。

今までのSLGはボク達には，あまり馴染みのない近代戦とか，戦国大名などばかりをモチーフにしており、どちらかというとマニアのためのゲームという感じがしていました。つまりとっつきが悪いのです。

しかし，ついにNCSさんがやってくれました。そうです。パソコンやファミコンのRPGブームで一気にメジャーになった「ファンタジー」のSLGを作ってくれたのです。鳥は大空を飛び，馬は速く，竜が強い，あのファンタジーの世界がSLGになりました。そして大ヒットしたエルスリードの続編ともいえる「ガイアの紋章」が早くも登場したのです。

エルスリードからガイアの紋章へ

エルスリードが「エルスリード王国」と「ヴェルゼリア王国」の両方の領地を一画面内に収めた全体マップでの陣取り風で，同一エリア内に敵と味方が存在すると，そこのエリアを拡大した戦闘画面になるというタイプだったのに対して，ガイアの紋章ではエルスリードでいう戦闘モードをエルスリード戦史に沿ってプレイしていくという感じのゲームに仕上がっています。

えっ？エルスリード戦史って何だか分からないですって？それではお教えしましょう。

これはガイア元年より始まり，戦乱の時代があり，ガイア87年からは分裂統治の時代，同120年よりエルスリード侵攻戦争，そして同148年からの統一の時代というように，大きく四つに分けられるエルスリード王国の歴史のことなのです。ガイアの紋章は，この中のエルスリード侵攻戦争（ガイア120年〜148年）にあたる28年間をゲーム化したものと考えてください。

一口で28年といっても，エルスリードでは実に様々な事が起こりました。くわしい事は年表を見てください。きっと，その設定の細かさにビックリするでしょう。

エルスリード侵攻戦・年表

〈エルスリード侵攻戦・年表〉

ガイア148年 ／ ガイア120年

- ヴェルゼリア城での最終決戦。ジークハルト軍、勝利!!
- 「北の塔」での激戦
- ジークハルト軍、ディールに達する。ゾンビとの戦い。(ディール奪回作戦)
- アーキヨーシ地竜軍団、敵と遭遇
- ローレック河での戦いに終止符
- ボーゼル、「北の塔」の守りを固める
- ジークハルト軍、「ラクセスの森」を抜け、砂漠を突破しようとする(アーキヨーシ地竜軍団)
- ダルティス入江での攻防
- エルスリード軍の反撃。ダルティス上陸作戦
- 「ラクセスの森」にて敗走するボーゼル軍を追撃
- レスティー山脈南側において大白兵戦
- ラエスディック海での海戦
- ラールにて、ギルガード騎士団とジークハルト騎士団が協力し、ボーゼル軍と戦闘
- ローレック河でベルウッド竜騎士団、ボーゼル軍と戦闘
- エルスリード城、ボーゼルの奇襲を受ける
- ボーゼル、「ローレック河強行突破作戦」決行。ジークハルト、止める
- 「リゲスの森」の戦闘
- ボーゼル軍、「ラールの塔」に迫る。「ガイアの遺跡」の攻防
- ジークハルト、「エルンストの谷突破作戦」決行。ボーゼルの罠にはまる
- ボーゼル軍、ラール上陸作戦決行。ジークハルト、ラール地方へ増援
- ラワード卿の一隊とボーゼル軍の攻防
- 辺境の拠点「アグルの砦」の攻防戦
- ボーゼル軍、砂の都ディールにゾンビ軍団を送る。

この主な戦いを戦史に沿ってプレイしていくのがガイアの紋章なのです。エルスリードの様に全体マップでのかけ引きこそありませんが，戦史を通しての戦略はエルスリードの上をいくでしょう。

結局，ガイアの紋章はエルスリードの第２弾とはいうものの，全く異ったゲームに仕上がっているといっていいと思います。

HOW TO PLAY

ガイアの紋章には，大きく分けて三つの遊び方があります。一つは，30種類のシナリオの中から遊びたいシナリオを選ぶことのできる「シナリオ・ランダム選択モード」。もう一つはエルスリード侵攻戦の戦史を続けてプレイする「シナリオ・キャンペーン・モード」。そして最後は，自分でシナリオを作れる「シナリオ・コンストラクション・モード」です。

では，その一つ一つをくわしく説明していきましょう。

シナリオ・ランダム選択モード

ＳＬＧというゲームは，その性格上，アクションゲームなどの様に気軽にプレイするというわけにはいきません。これは長所でもありますが，短所でもあるのです。そこで考えだされたのが「シナリオ・ランダム選択モード」です。

エルスリード戦史25＋おまけシナリオ５＝30という，非常に多くのシナリオの中から，自分のプレイしたいものを選び遊べるように作られています。このため，初心者はもちろんのこと，時間に余裕のない人も手軽にＳＬＧが味わえるのが魅力的です。30のシナリオを遊びつくしてしまったら，今度は戦史を通してプレイする「シナリオ・キャンペーン・モード」に挑戦してください。

シナリオ・キャンペーン・モード

このモードは，単にシナリオを連続してプレイするだけだと思っている人がいたら，それは大きな間違いです。

「シナリオ・ランダム選択モード」が，その場に応じた

作戦を立てればいいだけだったのに対して「シナリオ・キャンペーン・モード」は，戦史を通した戦略が必要なゲームなのです。

まず，あなたは与えられたポイントでユニット（15種類）を揃えなければなりません。言い方は多少おかしいかもしれませんが，決められた金額の中でユニットを買い揃えていくという感じです。当然のことながら，安いユニットはそれ相応の働きしかしませんし，高いユニットは非常に強力です。どのユニットを買えばいいのかは，あなたが決めます。

敵を多く倒せば，それだけの金額が補充されますが，手元にあるお金を全て使い切ってしまうようではいけません。貯めることも重要なのです。そして念願のドラゴンを手に入れた時のよろこびを，ぜひとも味わってください。

この様に全体を通しての戦略と，その場その場での戦いを勝ち進む作戦とが，必要になってくるのです。はっきり言っておススメですね。

シナリオ・コンストラクション・モード

他のＳＬＧにあるマップ自体のコンストラクションは，手間がかかりすぎるという理由から，用意された30種類のマップから選択するという方法を採用しています。

さらに戦うユニットを選んでゲーム開始！この手軽さがいいのです。パッと思いついた戦闘をスグにその場で作り上げてしまえますからね。このモードは，架空の戦闘をシミュレートするだけではなく，ユニット同士の戦力の比較や戦術研究用のツールとしても，なかなか役に立ちそうです。

魔法もパワーアップしたぞ！

ガイアの紋章で使うことのできる魔法は，全部で15種類もあります。それぞれが個性的で，魔法によっては攻撃に有利なもの，防御に有利なもの，そして敵軍だけではなく，自軍にも不利なものなんていうのもあるのです。

これらの魔法は，その内容やゲームの性質から，どれでも好きな時に使えるようにはなっていません。つまり，シナリオによって使える魔法が限定されるということです。しかし，限られた範囲でいろいろと工夫していくのも，ＳＬＧの楽しさの一つだと思います。あとは，プレイヤーの作戦と運です。それでは，各魔法の効果と成功確率を見てみましょう。

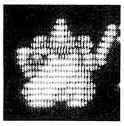
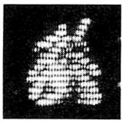
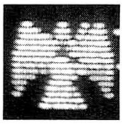
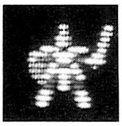
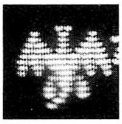
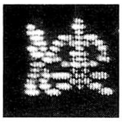
名称	効果	成功確率
力	攻撃に成功すると50％の確率でダメージを１だけ追加できる。	100％
剣	自軍のユニットの攻撃回数を１回だけ増やすことができる。	30％
技	自軍のユニットの攻撃の命中確率を20％アップすることができる。	50％
甲	敵の攻撃を受けてしまった時，ダメージを50％の確率で無効にできる。	100％
鋼	自軍のユニットの耐久力を２だけアップすることができる。	30％
加速	自軍のユニットの移動力を２倍にすることができる。	50％
減速	敵軍のユニットの移動力を半分にすることができる。	50％
もや	両軍の全ユニットの射程距離を半分にしてしまう。	80％
霧	両軍の全ユニットの射程距離を１にしてしまう。	50％
凪	「もや」と「霧」の魔法を無効化することができる。	100％
雷Ｉ	各シナリオのスタート時に，敵軍の全ユニットに対して「攻撃回数２」のダメージを与える。	30％
雷II	自軍のフェイズ開始時毎に20％の確率で，敵軍の全ユニットに「攻撃力１」のダメージを与える。	100％
竜巻	各シナリオのスタート時に，ユニット毎に自軍15％，敵軍20％の確率で飛ばされる。	100％
時空	自軍のユニットのみ，あらゆる地形効果を無視することができる。	50％
圧迫	敵軍のフェイズを10％の確率でパスさせることができる。	

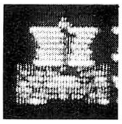
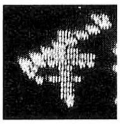
と，こんな感じです。これをどのシナリオで使うのかは，自軍，そして敵軍の状況をよく考えてください。魔法の効果的な使用こそが勝利のカギなのです。

ユニットの性能を知ろう！

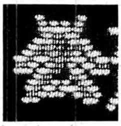
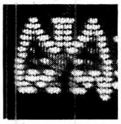
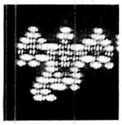
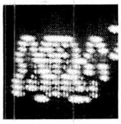
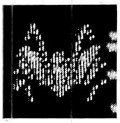
敵のユニットが近づいてきたからといって，闇雲に戦っていては勝利は望めません。強いユニットに弱いユニットをぶつけていっても損害は増えるばかりです。それではどうしたらいいのでしょうか？答は簡単。各ユニットの性能を知ればいいのです。敵ユニットの攻撃力や射程，耐久力，移動力などを知った上で，自軍のどのユニットをぶつけていくのかを考えてください。

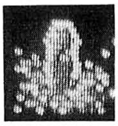
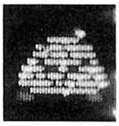
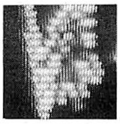
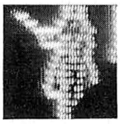
ライト・サイドのユニット・チャート

	名称	攻撃力	射程	耐久力	移動力	備考	ポイント
	ライト・ロード	2	5	6	2	反撃	30
	グランディーノ	3	2	8	2		20
	ファルコン・ナイト	2	1	2	6	飛行	6
	ライト・ナイト	2	1	4	4		6
	ファイター	1	1	2	2	反撃	3
	アーチャー	1	3	1	2	城壁へ入れる	2
	ホワイト・ドラゴン	6	2	30	5	飛行,反撃	100
	アーマーナイト	2	1	6	2	反撃	8
	ドラゴン・ナイト	2	2	6	6	飛行	15
	クロスボー	2	6	1	1		4
	アクアファイター	1	1	1	2	反撃,水陸両用	3
	タートル・ナイト	1	1	10	1	水陸両用	7

	名称	攻撃力	射程	耐久力	移動力	備号	ポイント
	アクア・ナイト	2	1	3	4	水上のみ	6
	ガレー・シップ	2	5	10	3	水上のみ	10
	シビリアン	—	1	1	2		1
	74式戦車	5	8	15	4		20
	歩兵	2	5	1	2	城壁に入れる	10
	AH－1コブラ	6	6	5	8	飛行	25
	ジープ	3	5	2	5		15
	足軽	1	1	1	2	反撃	2
	騎馬武者	2	1	2	4	反撃	6
	鉄砲	2	5	1	2		3
	忍	3	1	2	3	反撃	4

ダーク・サイドのユニット・チャート

	名称	攻撃力	射程	耐久力	移動力	備考	ポイント
	ダーク・ロード	2	5	10	2	反撃	30
	ボーン・ディーノ	3	2	10	2		20
	ウイング・ナイト	2	1	4	6	飛行	6
	ダーク・ナイト	2	1	6	4		6
	バーサーカー	1	1	3	2	反撃	3
	ガナー・ウルフ	1	3	2	2	城壁に入れる	2
	ダーク・ドラゴン	6	2	30	5	飛行	100
	ダーク・アーマー	2	1	8	2	反撃	8
	ワイバーン	2	2	8	6	飛行	15
	カタパルト	2	6	2	1		4
	半魚人	1	1	2	2	水陸両用	3
	キング・ロブスター	2	1	5	3	水陸両用	6

	名称	攻撃力	射程	耐久力	移動力	備考	ポイント
	クラーケン	3	1	15	2	水陸両用	10
	グレード・イール	2	1	6	6	水上のみ	6
	ゾンビ	1	1	1	1		1
	T－72戦車	5	8	18	5		20
	歩兵	2	5	2	2	城壁に入れる	10
	Mi－24ハインド	6	6	8	7	飛行	25
	ジープ	3	5	4	5		15
	足軽	1	1	2	2	反撃	2
	騎馬武者	2	1	2	4	反撃	6
	鉄砲	2	5	2	2		3
	忍	3	1	2	3	反撃	4

エルスリードの戦略をそのまま使用

ガイアの紋章は，エルスリードの続編ということで，前作で考え出した戦術が使えるようになっています。エルスリードを極めた人はもちろん，エルスリードを知らない人は，エルスリードのページでくわしく戦術を書いておいたので，そちらを見てもらえれば楽しくプレイすることができると思います。その他のガイアの紋章ならではのテクニックなどは，シナリオ別攻略法のページで紹介していきますので，ぜひ読んでみてください。

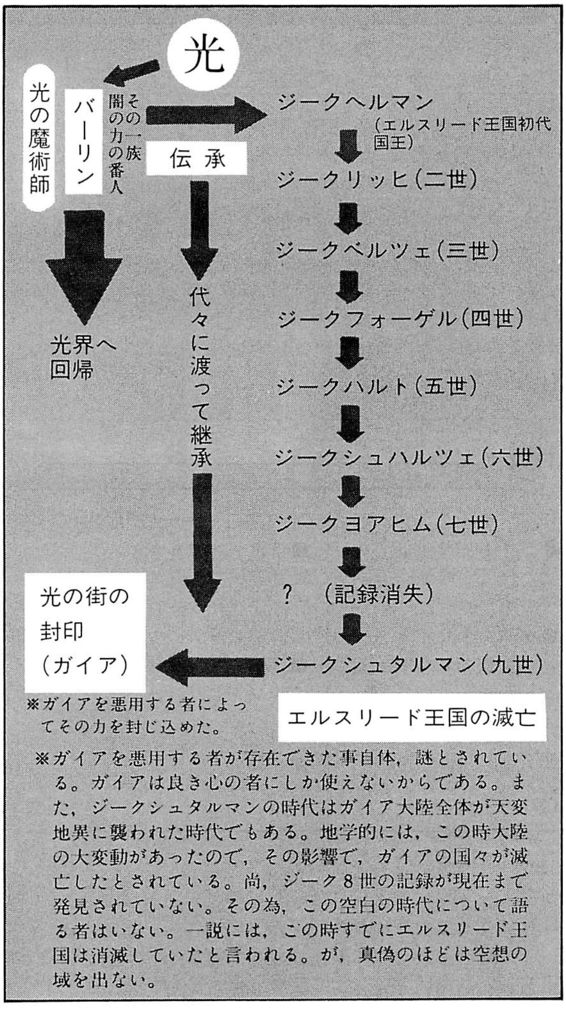
感情移入で広がるエルスリード戦史

エルスリードやガイアの紋章は，単にゲームをプレイしているだけでは分からないとは思いますが，実に細かい設定の上に作られているのです。それだけに，その時代背景を知れば知る程，ゲームの奥の深さが伝わってきて，よりゲームを楽しめることを保証します。

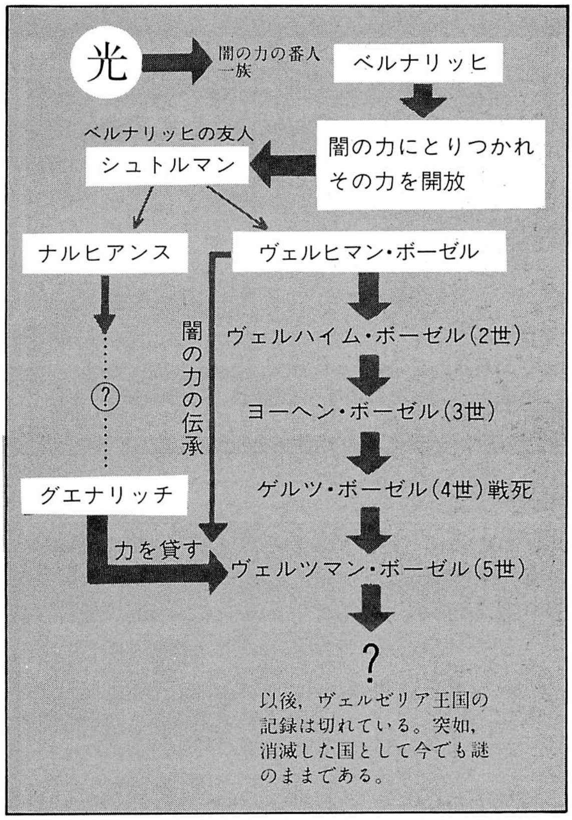
ここでは闇の魔術師とヴェルゼリア王国との関連，そして光の魔術師と，エルスリード王国との関連などを公開します。

ファンタジーのゲームは，想像力が全てです。必勝法やヒント集からは得られないこういった情報でエルスリードやガイアの紋章を楽しむため，そして来たるべきエルスリードIIIのために，想像力を養っておくのがいいでしょう。

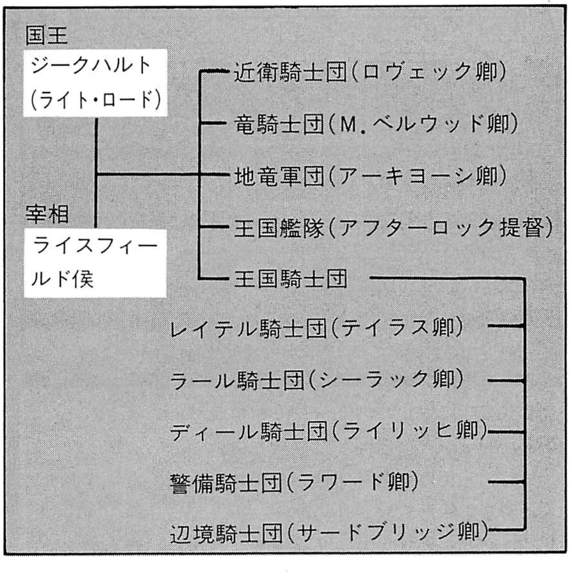
〈光の魔術師とエルスリード王国との関連〉



〈闇の魔術師とヴェルゼリア王国との関連〉



エルスリード王国　軍団構成



〈ガイア大陸の興亡〉

ガイアに四つの国が栄えていた時代，人々は他国との間も自由に往来できた。そのため，ガイア元年から数十年は文化のめざましい交流，発展があった。
しかし，ヴェルゼリアの王，ボーゼル一世は「闇の術」の使い手ベルナリッヒから術を体得したその時，ガイア統一に向かって侵攻を開始した。
ヴェルゼリアの隣であったベイゼル王国は滅亡寸前の状態になった。

一方，エルスリード王国の王，ジークヘルマンは光の魔術師，バーリンより「闇の力」の動きを知らされた。かねてよりジークヘルマンはバーリンより「光りの術」を授かっていた。

「ベイゼル王国が滅亡した次は，必ずエルスリードに突入する」
ジークヘルマンは，これ以上ヴェルゼリアの侵攻をさせるまいと，ギルガード王国へと使者を送った。両国の力を合わせてヴェルゼリアを阻止するのだ。
エルスリードとギルガードの連合国により，ヴェルゼリアは後退し始めた。

戦況が不利になりつつあるヴェルゼリアは最後の賭に出る。
ボーゼル一世の「闇の力」の最強秘術を使い，エルスリードとギルガードをまとめて滅亡させる作戦であった。それはギルガードとエルスリードに闇の世界を呼び込む作戦である。しかし，これはバージンの光りの術により，闇の世界からの侵入口をふさがれ失敗，その機に騎士軍団が一斉に奇襲をかけた。これによりヴェルゼリアの侵攻は食い止めた。
だが，結果的にベイゼル王国は事実上壊滅し，残った人々をギルガードとエルスリードで受け入れることになった。

こうしてガイア大陸は4か国から3か国による統治となった。

以後，ガイア大陸には，しばらく戦火は見られないが，けしてヴェルゼリアがあきらめたわけではなかった。

その50年後，闇の力は蘇った。
当時のギルガード王国は天災による作物不足で治安は乱れていた。そこに乗じたヴェルゼリアのボーゼル三世（ヨーヘン・ボーゼル）は代々より継承された「闇の力」を駆使しギルガードに侵攻した。

この時のエルスリード王ジークリッヒはまだ「光りの術」を使うにはまだ未熟だった。

ガイア大陸はヴェルゼリアによって統一されるのか？

光りの魔術師バーリンもすでにその力は衰えていた。ボーゼル三世の「闇の力」は過去のどんな王の代よりも強かった。
またたく間に，ギルガードを征服したボーゼル三世はそのまま，エルスリードへと突進した。

「ジークリッヒ王。私もそろそろ光りの源へ帰る時がきた。その前に一つだけ，やっておく事がある。貴方はそれを代々伝えなくてはならない。
それは光りの術の中で，今だ誰も成功したことのない術だ。私には最後のたより（ガイアの輝き）がある。

バーリンは，「ガイアの遺跡」の中で，ジークリッヒに超秘伝の術を授けるつもりだった。

エルスリードの国境を今，まさに突破せんとするボーゼル三世の前に，一瞬の閃光が走ったと，共に，目の前に巨大なものが立ちはだかった。
これこそ，バーリンの超秘伝「光の巨人」の術であった。

その巨人は目もくらむ輝きと共に歩き出した。その輝きの中に入ったボーゼル軍は消滅してゆく。
闇の力が光りによって消されてゆくのである。

その巨人はボーゼル軍を大陸の奥まで追い戻した。しかし，あと少しの所でバーリンの力の方が先に消滅してしまった。ボーゼル三世も巨人の光りの中で消え，あとは残党のみだった。
バーリンは「光りの源」へと帰り地には再び平和がもどった。
エルスリード軍もヴェルゼリアも戦力を使い果した後だった。ギルガードをエルスリードの領とし，ここに分裂統治の時代を迎えたわけである。

〈光と闇の戦い〉

光が闇の力を封じ，その番人として特別な一族をつくり出し，常に闇を監視させていた。これら一族は，「光の力」の根源は「ガイア」の力による事を教えられ，ガイアの使いとなる教えを受けた。

この時，すでに「ガイア」は闇との戦いの末，深い眠りについていた。「ガイア」が示す真の力は，「ガイア」自身が目覚めた時に発揮される。

光と闇の戦い———単に象徴的なものではなく激しい兵と兵の戦いであった。ただ，これらはすべてガイア大陸の地深く埋まってしまったのだ。

しかし，「光」も「ガイア」もその存在は別な形となって姿を表わす。目には見えないその力を，他に変換する事ができる。その術が，「光の術」である。

また，ガイアはその継承者を選ぶ。誰でも自由に使えるものではない。選ばれた者こそ，ガイアを継承する。「光の術」は修業しだいで，ある程度のこととは可能である。

だが，「ガイア」を使えるわけではないのだ。この意味で，闇の番人———光の術を使う一族はガイアの継承者ではない。その効果を使える人々である。

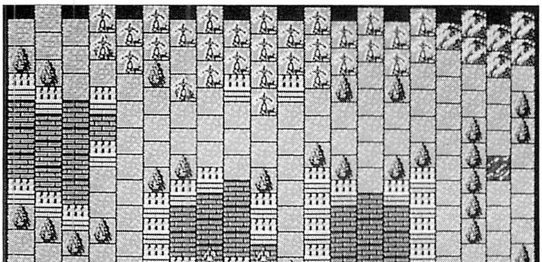
その為に，大きな誤りを生じてしまった。

「闇」の復活である。

心悪しき者により「光の術」が，闇の封印を解放させてしまった。

それでも「ガイア」は眠りについたままである。現在も………。

序　章



▲呪文

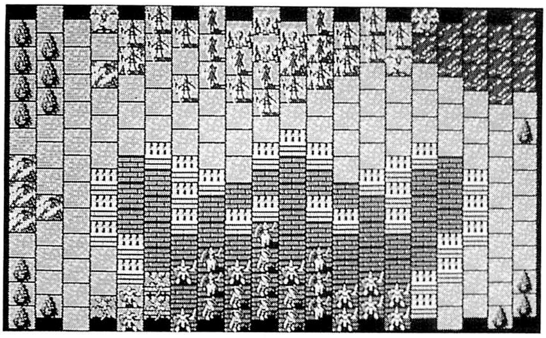
- ●ライト・サイド
  - ○技
  - ○甲
- ●ダーク・サイド
  - ○加速
  - ○圧迫
  - ○甲

▲ユニット

- ●ライト・サイド
  - ○アーマー・ナイト　×2
  - ○ファイター　×8
  - ○シビリアン　×20
- ●ダーク・サイド
  - ○ゾンビ　×30

辺境区域に生じた異変——それは夜の闇にまぎれて「砂の都ディール」を包囲した怪物たち。
夜明けと共に行動を開始した怪物たちは，なんと動かないはずの死体たちだったのだ……。
このシナリオはストーリー通り，数少ない兵力で多くの人々を守っていかなければならない。シビリアンは攻撃力が全くないため，なるべく戦闘のジャマにならない場所に移動させておくのがいいだろう。
攻略のコツは，いかに効率良く戦えるかである。ゾンビを建物の中に入れないように心がけよう。

アグルの勇士達



▲呪文

●ライト・サイド
○力
○剣
○鋼
●ダーク・サイド
○力
○減速
○時空

▲ユニット

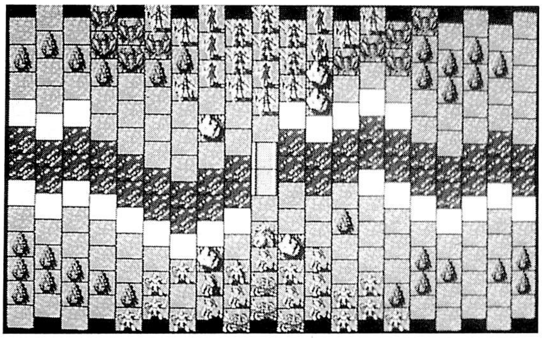
●ライト・サイド
○ドラゴン・ナイト ×3
○ライト・ナイト ×6
○ファイター ×12
○アーチャー ×8
●ダーク・サイド
○ワイバーン ×3
○ダーク・ナイト ×8
○バーサーカー ×15
○カタパルト ×4

ボーゼルの野望——エルスリードの侵略がついに開始された。

ここは「アグルの砦」。辺境防衛の拠点である。ゾンビに制圧された辺境から後退してきた兵が今，最後の抵抗を試みようとしていた……。

ここで注意すべきは敵のユニットの中心に位置するカタパルトだろう。遠距離の攻撃が可能であるため，そこに到着するまでにかなりのダメージを受けてしまうことがあるからだ。敵の戦力の方が少し上である。弓兵を利用して効率良く戦おう。

ブラッディ・ブリッジ



▲呪文

●ライト・サイド
○技
○風
○稲妻
●ダーク・サイド
○剣
○もや
○霧

▲ユニット

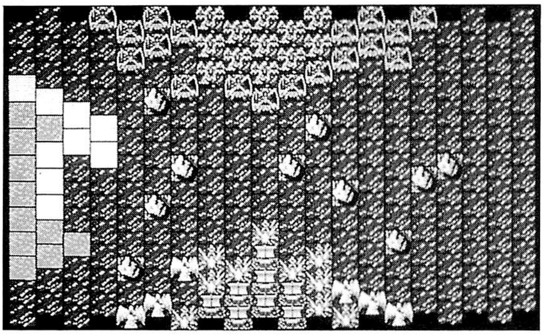
●ライト・サイド
○グランディーノ ×1
○ファイター ×12
○アーチャー ×8
○クロスボー ×4
●ダーク・サイド
○ダーク・ナイト
○ダーク・アーマー
○バーサーカー
○キング・ロブスター ×10

ボーゼル軍はついにローレック平野を抜け，ローレック河へと迫ってきた。ローレック河にかけられた橋はただ一つ，ここだけである。

もしここで敵をくいとめて，時間をかせげれば，その間にジークハルト軍主力を展開させることができるのだが…。

注意するユニットは，河を渡ってくるキング・ロブスター。こいつらをかたづけてしまえば，あとは橋の手前にファイターを配置して戦えばOK。河岸にいる敵は弓兵で攻撃すればノーダメージで倒せるぞ！

脱出船団



▲呪文

●ライト・サイド
○甲
○鋼
○風
●ダーク・サイド
○剣
○技
○もや

▲ユニット

●ライト・サイド
○ファルコン・ナイト ×6
○アクア・ナイト ×10
○ガレー・シップ ×8
●ダーク・サイド
○ワイバーン ×12
○ウィング・ナイト ×18

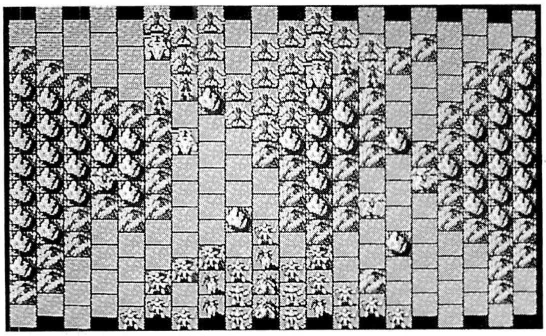
ボーゼルが遺跡を狙ってくると確信したジークハルトは，ラールへ増援を送ると同時に，市民の脱出を命令した。

しかし，脱出船団は航海途上で敵の先行偵察隊に発見され，攻撃をされてしまったのだ……。

とにかく敵のユニットの移動力の高さに驚かされるシナリオだ。気を抜くとアッという間に囲まれてしまう。

ワイバーンは遠距離攻撃が可能なので，離れているからといって安心してはいけない。できればワイバーンからやっつけていくのがベストだろう。

トラップ



▲呪文

●ライト・サイド
- ○技
- ○加速
- ○もや

●ダーク・サイド
- ○力
- ○剣
- ○技

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○グランディーノ ×2
- ○アーマー・ナイト ×4
- ○ライト・ナイト ×4
- ○ファイター ×15

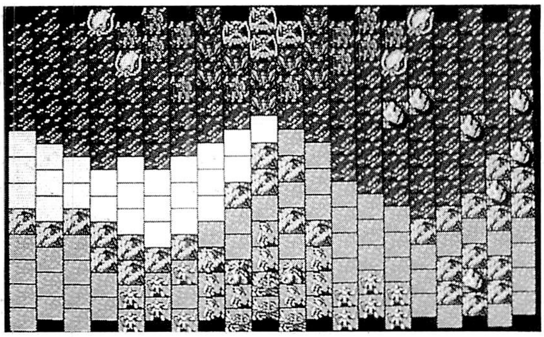
●ダーク・サイド
- ○ボーンディーノ ×3
- ○ワイバーン ×3
- ○ダーク・アーマー ×4
- ○ガナー・ウルフ ×20

ローレック平野に侵攻したボーゼル軍の後方を断つため，エルンストの谷を強行突破する作戦が決行された。

しかし，部隊が峡谷の出口にさしかかった時，上空から無数の矢と炎があびせかけられたのだった。そう，我々はワナにはまったのだ……。

ガナー・ウルフが大量にいるため，うかつに近寄るのは危険である。斜面では移動速度が落ちるのを頭にいれて敵を分散させるべきだろう。1対1で戦わずに一匹に対して集中攻撃すると良い結果が得られる。

ラール上陸



▲呪文

●ライト・サイド
- ○剣
- ○甲
- ○鋼

●ダーク・サイド
- ○力
- ○鋼
- ○圧迫

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○グランディーノ ×2
- ○ファイター ×12
- ○アーチャー ×10
- ○クロスボー ×4

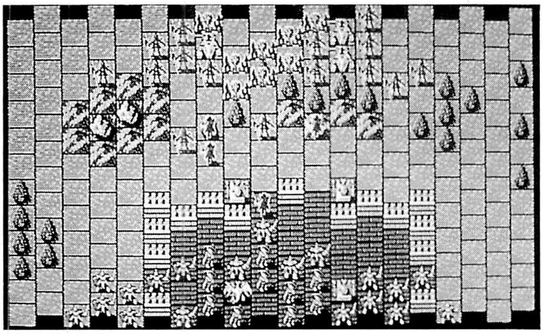
●ダーク・サイド
- ○クラーケン ×4
- ○キング・ロブスター ×10
- ○半魚人 ×12
- ○ウィング・ナイト ×4

間もなく夜明けである。今朝のラエスディック海峡はめずらしく静かであった。

もうすぐ歩哨交替の時間だ。その時，沖合より侵攻してくる無数の黒い点が見えた。敵だっ！奴らと遺跡の間にいるのは我々だけだ。何としても奴らを止めねば……。

どう見ても敵の方が戦力が上である。つまり勝つためには頭を使わなければならない。一番簡単な方法としては斜面を利用すること。弓兵を活用したいのなら，斜面の上か，それより前方に配置しなければダメである。

死　守



▲呪文

●ライト・サイド
なし

●ダーク・サイド
なし

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○ホワイト・ドラゴン ×1
- ○アーマー・ナイト ×5
- ○アーチャー ×10
- ○ファイター ×14

●ダーク・サイド
- ○ボーンディーノ ×3
- ○ダーク・ナイト ×4
- ○バーサーカー ×15
- ○カタパルト ×8

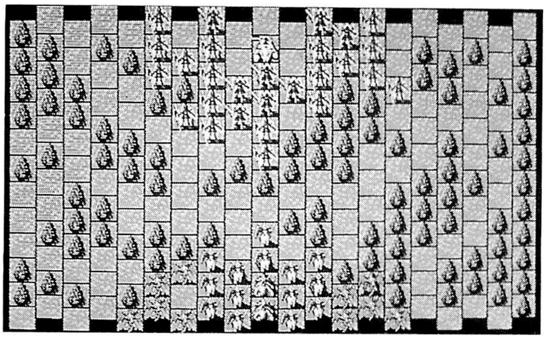
闇の軍団はついに「ラールの塔」に迫った。ここはガイアの遺跡とも呼ばれる「大地（ガイア）の力」の集束地なのである。ここを奴らに渡すと大変な事になる。

「光の神よ，宇宙の真理よ，我々に力を授け給え！」

ジークハルトの叫びにこたえたのか，空から白き竜が舞い降りた！

ホワイト・ドラゴンは，自分で操作できないのが難点だが，実に強力なユニットである。敵のターンでも「反撃」によって多くの敵をやっつけてくれる。このため，このシナリオはまず負けることがないだろう。

森は赤く染まる



▲呪文

●ライト・サイド
- ○鋼
- ○加速
- ○雷雲

●ダーク・サイド
- ○加速
- ○減速
- ○稲妻

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○グランディーノ　×2
- ○ライト・ナイト　×14
- ○ドラゴン・ナイト　×10

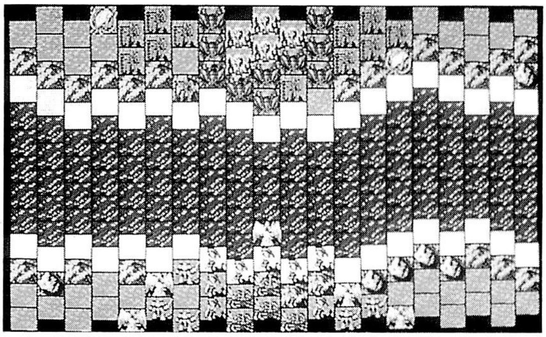
●ダーク・サイド
- ○ボーンディーノ　×1
- ○ダーク・アーマー　×8
- ○バーサーカー　×19

ラールへ上陸した敵は2隊に分かれた。1隊は塔へ，もう1隊は「リゲスの森」へ。どうやら塔を孤立させる気らしい。

一方，ジークハルト軍の1隊も塔の防衛隊と合流するべく森を北上中だった。いきなり遭遇した両隊は混戦状態に入ったのだが……。

森であるために移動速度が落ちて思ったような陣形がとりづらい。少しでも有利な木の上をキープして持久戦に持ち込むのがいいだろう。ドラゴン・ナイトはスピードを生かして敵の主力をつぶさせよう。

渡　河



▲呪文

●ライト・サイド
- ○剣
- ○風
- ○稲妻

●ダーク・サイド
- ○力
- ○鋼
- ○霧

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○ファルコン・ナイト　×5
- ○アーマー・ナイト　×5
- ○アーチャー　×10
- ○クロスボー　×5

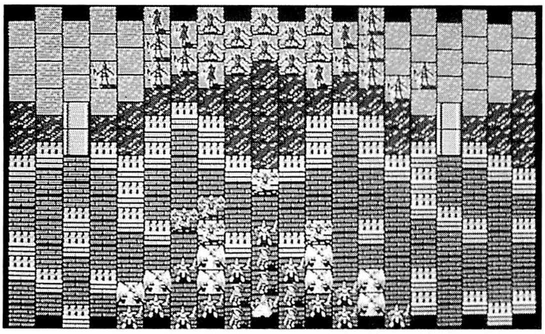
●ダーク・サイド
- ○半魚人　×12
- ○キング・ロブスター　×10
- ○クラーケン　×2
- ○カタパルト　×5

ボーゼル軍はまだ「ローレック河」を渡河できずにいた。両軍にらみ合ったまま動きがとれず，互いに攻撃の機会をうかがっている。

先に動いたのはボーゼル軍だった。橋には見向きもせず，川幅の広い河口付近で，海より呼びよせた怪物達を率いて強行渡河を開始したのだ……。

川幅が広いということは，それだけ地面が少ないということ。攻められたら逃げる場所がないのである。数少ない斜面の利用と，アーチャーやカタパルトの援護が勝敗を左右する。

奇　襲



▲呪文

●ライト・サイド
- ○剣
- ○甲
- ○鋼

●ダーク・サイド
なし

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○ライト・ロード　×1
- ○ファルコン・ナイト　×8
- ○ファイター　×12
- ○アーチャー　×6

●ダーク・サイド
- ○ワイバーン　×5
- ○ダーク・ナイト　×5
- ○バーサーカー　×10
- ○ガナー・ウルフ　×10

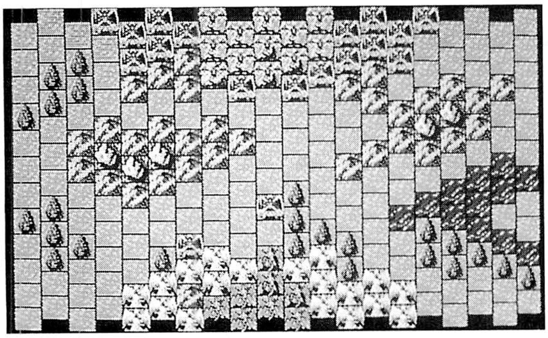
エルスリード城にこつ然と姿を現わした敵兵士たち。ボーゼルは，現在の状況を打開するための強行策に出たのだった。

ボーゼルは「空間転位」の呪文にかなりの魔力を使ったためか，魔法による援護はない。

ジークハルトは自ら剣を抜き，戦いに挑んだ……。

手強いのはワイバーンだろう。地形を無視する上に，遠距離攻撃までしてくる。こいつらを早目に始末してしまえば，あとは楽になるぞ。総力を結集してワイバーンをやっつけよう。

天空の騎士



▲呪文

●ライト・サイド
- ○甲
- ○減速
- ○竜巻

●ダーク・サイド
- ○力
- ○技
- ○加速

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○ドラゴン・ナイト ×8
- ○ファルコン・ナイト ×20

●ダーク・サイド
- ○ワイバーン ×12
- ○ウィング・ナイト ×18

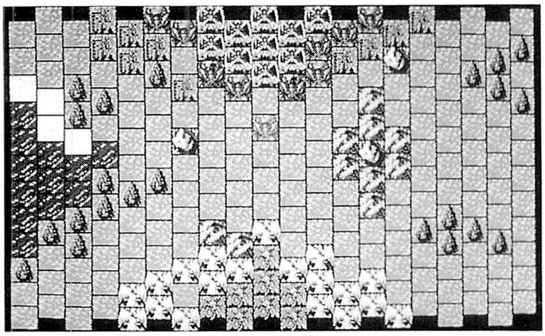
つきることのない闇と光の戦いは地上だけではなく，かつては蒼く澄んだ空も，非情なる戦場と化していった。

再び蒼い空を取りもどすため，彼らは空を駆け抜ける。一筋の白い風となって……。

全てが空中のユニットであるため，地形が全く関係しない戦闘となる。戦い方の基本はファルコン・ナイトのすぐ後ろにドラゴン・ナイトを配置して遠距離攻撃させるというパターンだ。

呪文は敵に「力」をかけられた時の事を考えて「甲」を選んでおきたい。

ベルウッド竜騎士団



▲呪文

●ライト・サイド
- ○力
- ○稲妻
- ○圧迫

●ダーク・サイド
- ○甲
- ○加速
- ○減速

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○ドラゴン・ナイト ×8
- ○ファルコン・ナイト ×19

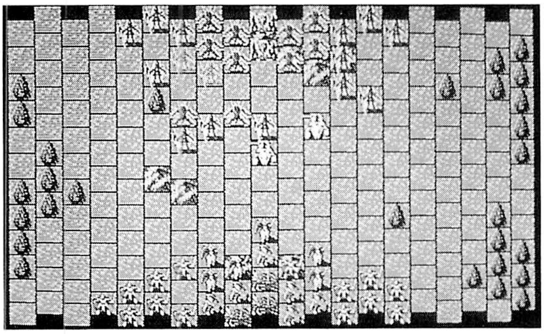
●ダーク・サイド
- ○ウィング・ナイト ×10
- ○半魚人 ×10
- ○キング・ロブスター ×10

ここのところ，敵の動きが停滞しているので，西の塔に駐留するベルウッド卿の竜騎士団は，ローレック河を越えた所にある丘へと進行していった。

その時，丘の裏側に渡河作戦を行うため，集結中の敵部隊を発見した……。

呪文は「力」を選択すれば，それ程苦労しないで勝てるだろう。注意するユニットは半魚人だ。攻撃に失敗すると反撃されてしまうからである。こういう時はドラゴン・ナイトの遠距離攻撃を上手に活用して戦うことが望ましい。

ラールの覇権



▲呪文

●ライト・サイド
- ○力
- ○剣
- ○技

●ダーク・サイド
- ○力
- ○剣
- ○技

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○ライト・ナイト ×6
- ○アーチャー ×6
- ○ファイター ×14
- ○クロスボー ×3

●ダーク・サイド
- ○ボーンディーノ ×2
- ○ガナー・ウルフ ×10
- ○バーサーカー ×14
- ○カタパルト ×2

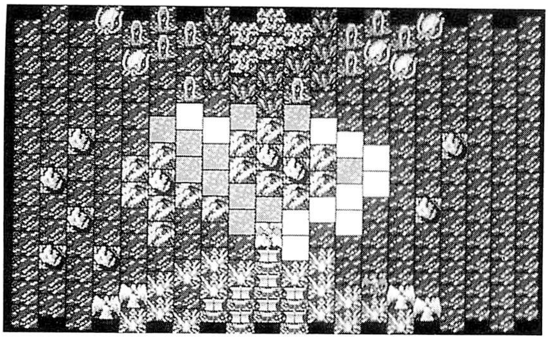
「リゲスの森」での混戦をかろうじて突破し「ラールの塔」に入ることのできたジークハルト軍に，ギルガード王国の騎士の血を受け継ぐラールの民が合流した。

この戦いの勝者がラールを制する。今，ラールの覇権をかけた戦いが始まる！

敵の呪文によっては，カタパルトやガナー・ウルフが嫌な存在になる。速攻で勝負を決めるのがいいだろう。

地形の有利・不利もないので，力にまかせて突っこんでいくと良い戦果が期待できる。

ラエスディック海戦



▲呪文

●ライト・サイド
- ○技
- ○甲
- ○竜巻

●ダーク・サイド
- ○剣
- ○もや
- ○時空

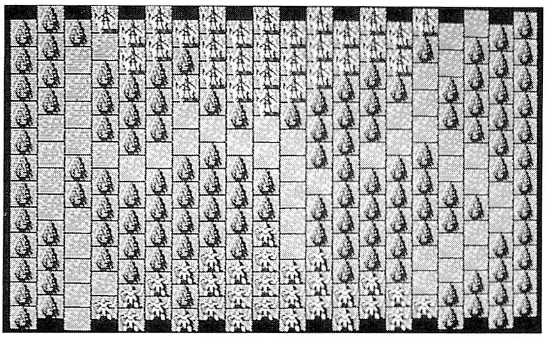
▲ユニット

●ライト・サイド	
○ドラゴン・ナイト	×2
○ファルコン・ナイト	×4
○アクア・ナイト	×16
○ガレー・シップ	×8
●ダーク・サイド	
○ワイバーン	×5
○キング・ロブスター	×10
○グレート・イール	×10
○クラーケン	×5

ラエスディック海峡の輸送航路は，ボーゼルの海上兵力により脅かされ，ラールの補給は陸路によって細々と続けられていた。しかし，ラエスディック海峡を制圧できれば，ラールの決戦により減少した敵を孤立させ，自軍補給路を確保することができるのだ。

アクア・ナイトとガレー・シップは陸に上がれないため，活躍の場は海上のみに限られてしまう。かなり苦しい戦いではあるが，ワイバーンさえやっつけてしまえば何とかなる。ドラゴン・ナイトをヘタに陸に配置してキング・ロブスターに囲まれないようにしよう。

白兵戦



▲呪文

●ライト・サイド
- ○剣
- ○甲

●ダーク・サイド
- ○力
- ○圧迫

▲ユニット

●ライト・サイド	
○ファイター	×30
●ダーク・サイド	
○バーサーカー	×30

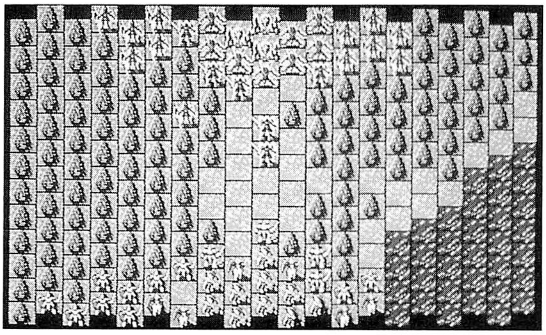
闇の侵攻を防いでいた黄金の砂漠。しかし，戦局の停滞からボーゼルはこの方面へと目を向けた。

時を同じくしてジークハルトもラクセス方面での反攻を計画していた。

しかし，先に動いたのはボーゼルだった。ラクセスへと侵入したボーゼル軍は，集結中のジークハルト軍と激突するのだった……。

障害物は森のみ。そして戦力もほぼ同様。つまり戦略のみが頼りのシナリオである。なるべく木の上に兵を配置して，少しでも戦いを有利にしよう。

追　撃



▲呪文

●ライト・サイド
- ○力
- ○技
- ○霧

●ダーク・サイド
- ○甲
- ○鋼
- ○風

▲ユニット

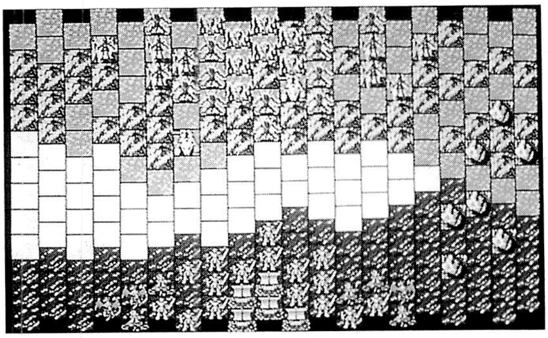
●ライト・サイド	
○ライト・ナイト	×6
○アーマー・ナイト	×4
○ファイター	×10
○アーチャー	
●ダーク・サイド	
○ダーク・アーマー	×6
○バーサーカー	×12
○ガナー・ウルフ	×8
○カタパルト	×3

ラクセスの森から敗走する敵を追撃するが，敵が陣を立て直したため停止してしまった。兵は疲労の極に達している。

その時，後方より接近する一隊があった。味方の騎士団が駆けつけたのだ！光の王国に栄光あれ。

弓兵は森の中では役に立たないことに注意しよう。基本的な攻撃方法は戦士が森に入って戦い，弓兵は真ん中で援護に徹する。ガナー・ウルフはそれ程でもないが，カタパルトは射程距離が長いため，早目にやっつけてしまいたい。

海峡を越えて



▲呪文

- ●ライト・サイド
  - ○甲
  - ○鋼
  - ○雷雲
- ●ダーク・サイド
  - ○力
  - ○雷雲
  - ○時空

▲ユニット

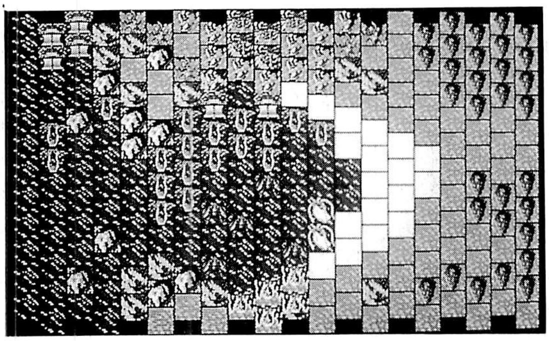
- ●ライト・サイド
  - ○ドラゴン・ナイト ×3
  - ○タートル・ナイト ×5
  - ○アクア・ファイター ×16
  - ○ガレー・シップ ×5
- ●ダーク・サイド
  - ○ボーンディーノ ×2
  - ○バーサーカー ×8
  - ○ガナー・ウルフ ×12
  - ○カタパルト ×8

ついに反撃の時がきた。我々は海を越え，ダルティスへ上陸するのだ。これによってローレック方面の敵主力の後方を断ち，ヴェルゼリアへ向け進撃できるのである。

海岸線が前方に広がっている。この向こうに宿敵ボーゼル，そしてヴェルゼリア王国があるのだ……。

一直線に突進していくと敵に斜面を取られ，さらに味方は砂地に位置しなければならないため非常に不利である。できることなら，しばらく待ち，敵を砂地に誘っておいてから戦う方がいいだろう。

入　江



▲呪文

- ●ライト・サイド
  - ○力
  - ○甲
  - ○風
- ●ダーク・サイド
  - ○もや
  - ○霧
  - ○時空

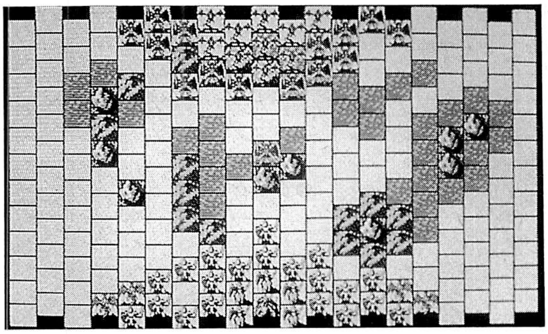
▲ユニット

- ●ライト・サイド
  - ○ドラゴン・ナイト ×5
  - ○ガレー・シップ ×6
  - ○アーチャー ×12
  - ○クロスボー ×5
- ●ダーク・サイド
  - ○クラーケン ×2
  - ○キング・ロブスター ×5
  - ○グレート・イール ×18
  - ○カタパルト ×5

壊滅的打撃を受けたボーゼルの海上兵力であったが，ダルティス北部の入江を拠点として，ジークハルト軍のダルティス補給船団を攻撃していた。このためダルティスに上陸した部隊は，充分な補給を受けられなかった。このままでは全滅してしまう……。

グレート・イールは陸上に上がれないことに目をつけて，地上から弓兵でチマチマと攻撃していくという戦法がなかなか使える。カタパルトはあまり移動してこないので，あまり気にすることはないだろう。

強行軍



▲呪文

- ●ライト・サイド
  - ○甲
  - ○竜巻
- ●ダーク・サイド
  - ○力
  - ○減速
  - ○圧迫

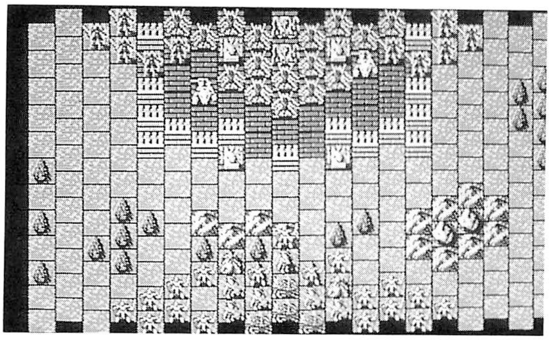
▲ユニット

- ●ライト・サイド
  - ○グランティーノ ×1
  - ○ライト・ナイト ×5
  - ○ファイター ×20
  - ○ドラゴン・ナイト ×4
- ●ダーク・サイド
  - ○ワイバーン ×10
  - ○ウィング・ナイト ×15

金色に輝く見わたす限りの砂丘，太陽は容赦なく照りつけ，全ての生命を焼きつくそうとする。熱砂が足を焼く。兵の足どりも重い。ディールを目指して，ひたすら進み続ける。ラクセスの森を抜けたジークハルト軍は，一気に黄金の砂漠の突破を決行した……。

敵のユニットは全く地形の影響を受けないため，少々戦いにくい。なるべく斜面を陣取って戦うようにした方がいいだろう。呪文は「竜巻」を選ぶと楽になることが多い。

北の塔



▲呪文

●ライト・サイド
- ○力
- ○稲妻
- ○雷雲

●ダーク・サイド
- ○甲
- ○鋼
- ○竜巻

▲ユニット

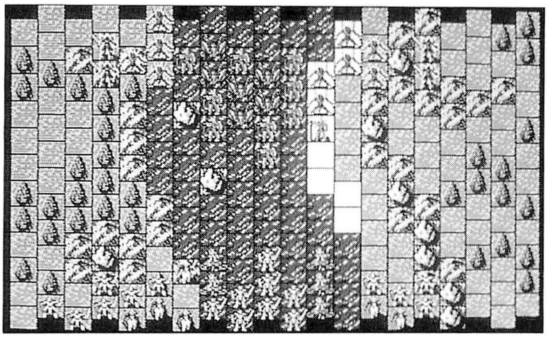
●ライト・サイド
- ○グランディーノ ×2
- ○ファイター ×18
- ○アーチャー ×6
- ○クロスボー ×4

●ダーク・サイド
- ○ボーンディーノ ×2
- ○ダーク・アーマー ×10
- ○ガナー・ウルフ ×16
- ○カタパルト ×2

ダルティスを確保したジークハルト軍は，闇の力を押えるため，北の塔へ向かった。敵の主力はローレック河をはさんで，こちらの主力と対峙しているため，うかつには動けなかった。しかし，それでもボーゼルは集められる限りの兵力を投入して，「北の塔」を守り抜こうとしているのだった……。

敵には障壁(カバー)として城壁しかないが，こちらには斜面や木などがある。遠距離攻撃が可能なユニットをどう始末するかが問題だ。呪文の「雷雲」を使うというのもいいだろう。

ローレック



▲呪文

●ライト・サイド
- ○力
- ○鋼
- ○加速

●ダーク・サイド
- ○技
- ○甲
- ○減速

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○ライト・ナイト ×6
- ○ファイター ×10
- ○タートル・ナイト ×5
- ○アクア・ファイター ×8

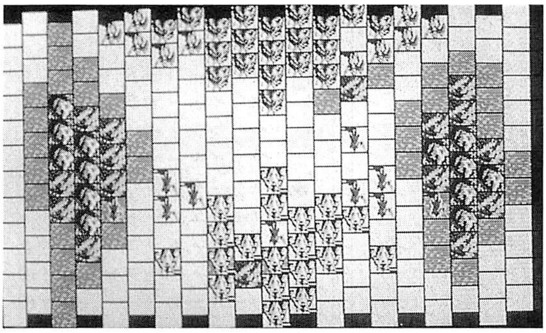
●ダーク・サイド
- ○ダーク・アーマー ×4
- ○ガナー・ウルフ ×10
- ○キング・ロブスター ×6
- ○半魚人 ×10

ダルティス上陸により後方を分断され，孤立していたボーゼル軍主力は現状を打開するために，全戦力を投入しローレック河を渡り，奇襲により対岸のジークハルト軍を打ち破ろうとした。

しかし，渡河の途中で発見されたのだ。ついにローレック河の戦いに終止符が打たれようとしている……。

渡河できるキャラクターが，タートル・ナイトとアクア・ファイターのみ。つまりこの二つのユニットが無くなると，左右のユニットは孤立してしまうのだ。兵力を上手に二つに分け，水陸両用ユニットを大切にしよう。

激　突



▲呪文

●ライト・サイド
- ○稲妻
- ○雷雲
- ○竜巻

●ダーク・サイド
- ○稲妻
- ○雷雲
- ○竜巻

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○グランディーノ ×20
- ○ライト・ナイト ×10

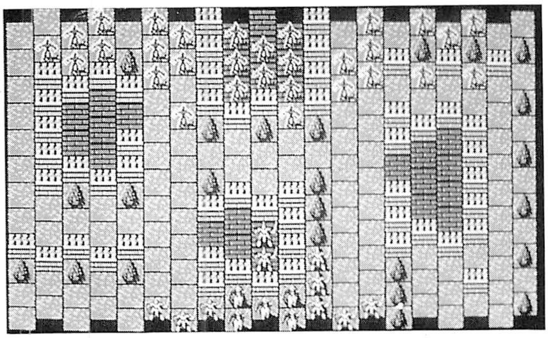
●ダーク・サイド
- ○ボーン・ディーノ ×20
- ○ダーク・ナイト ×10

黄金の砂漠を突破しようとしているアーキヨーシ卿の率いる地竜軍団は，最後の大攻勢をかけるべく集結した敵地竜軍と決戦状態に入った。この戦いに勝てば，ヴェルゼリアを落とす日もそう遠くはない。

先頭の地竜に乗るアーキヨーシ卿の手が降りた！

地竜同士の対決が，メインとなるシナリオだ。双方共に耐久力が高いため，なかなか勝負がつきにくい。少しでも有利に戦うのなら，数少ない斜面を確保するしかないのである。敵のユニットの方が耐久力が高いため，呪文は「雷雲」あたりがいいだろう。

失われた町



▲呪文

●ライト・サイド
- ○剣
- ○技

●ダーク・サイド
- ○甲
- ○鋼
- ○減速

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○ライト・ナイト ×5
- ○ファイター ×10

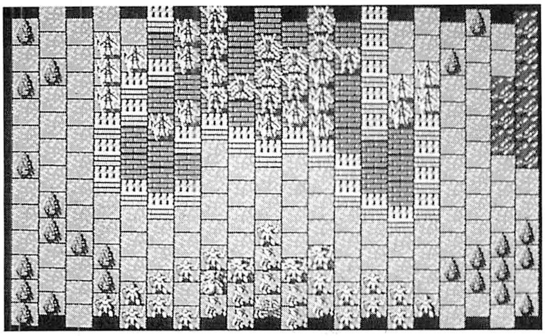
●ダーク・サイド
- ○ゾンビ ×30

ジークハルト軍は，ついに砂の都「ディール」へと達した。ここは奴らが最初に行動を起こした場所である。

今，ディールは死の都と化していた。街路には死人がさまよい，腐臭がたちこめる失われた町――これが闇に支配された都の末路であった……。

どう見ても敵のユニットの数の方が多い。これでは普通に戦っていては負けそうだが，実はそのような事はない。敵の数はこちらの2倍。だから1人で2匹やっつければいい計算だ。「剣」の呪文を選んでいれば楽勝だろう。

最後の砦



▲呪文

●ライト・サイド
- ○力
- ○雷雲
- ○圧迫

●ダーク・サイド
- ○甲
- ○霧
- ○竜巻

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○グランディーノ ×1
- ○ファイター ×20
- ○アーチャー ×8
- ○クロスボー ×1

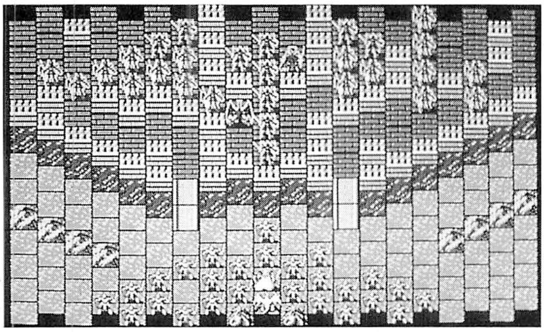
●ダーク・サイド
- ○ダーク・アーマー ×6
- ○バーサーカー ×18
- ○ガナー・ウルフ ×6

ジークハルト軍はディールを解放し，続いて「東の塔」に迫った。ここも「北の塔」と同じくボーゼルは要塞化していた。

連続した激戦で戦力を消耗したジークハルト軍と，残存兵力のないボーゼル軍。この一戦にヴェルゼリアへの最後の道がかかっていた……。

敵ユニットの主力であるダーク・アーマーは，なるべく早くやっつけておきたい。塔の出口は三つしかないので，敵を誘導して一気に攻められないようにすることが大切だ。

終　局



▲呪文

●ライト・サイド
- ○力
- ○剣
- ○甲

●ダーク・サイド
- ○力
- ○剣
- ○甲

▲ユニット

●ライト・サイド
- ○ライト・ロード ×1
- ○ホワイト・ドラゴン ×1
- ○グランディーノ ×2
- ○ファイター ×26

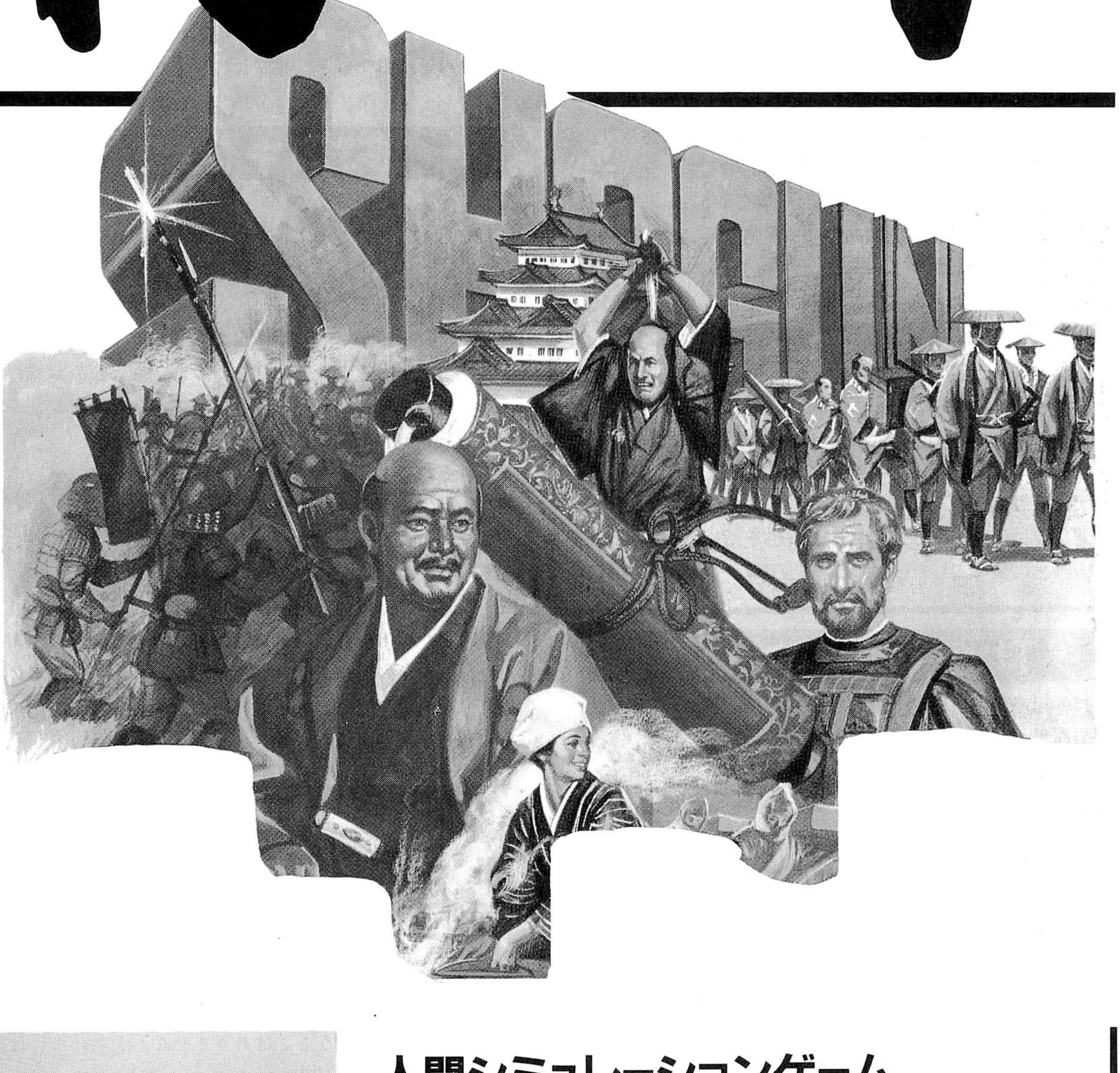
●ダーク・サイド
- ○ダーク・ロード ×1
- ○ダーク・ドラゴン ×1
- ○ダーク・アーマー ×10
- ○バーサーカー ×18

目の前にそびえ立つ黒き城。ジークハルトは自ら戦闘に参加することにした。その時，空に暗黒が広がり巨大な黒き竜が舞い降りた。ボーゼルはついに黒き竜を呼び出したのだ。しかし，暗黒は切り裂かれた。光の中から白き竜も出現したのである。今，運命の戦いが始まろうとしていた……。

ダーク・ドラゴンをどう処理するかが問題である。上手にドラゴン同士が激突してくれれば，勝ち目があるのだが……。その他のユニットは無理をして城内に入らずに誘導して城外で戦う方が楽である。

将 軍

将軍 SHOGUN



将 軍

人間シミュレーションゲーム

- ●対応機種：ＭＳＸ（メガＲＯＭ）
- ●価格：7,800円
- ●発売元：日本デクスタ

将　軍

「六角形（ヘックス）だけが，シミュレーションゲームではナイ!!」。このゲームは強くそう語っています。

江戸時代に生きる40人もの登場人物。その登場人物の身分や性格は千差万別で，選択する主人公(自分)によって，ゲームの進行が大きく変化し，命令，指示，推理，思考，策略等によって，全体的な脚本が大きく変化してきます。生き馬の目を抜くような現代社会環境の中でも，充分にいかされる内容だといえるのではないでしょうか。それぞれの人が自身の環境に応じてあらゆる戦略を用い，生き残って成功する様を興味深くシミュレートしています。複雑な予備知識（例えば多種多様な兵器の性能など）もあまり必要とせず，誰にでも楽しめるゲームであるといえるでしょう。

『将軍』というゲームは，ジェームス・クラベルのベストセラー，『将軍』という本（テレビ，映画等で上映され，米国，日本，欧州において大変人気のあつたものです）をモデルに制作されています。

アクション性とロールプレイング性を取り入れた新タイプの融合型シミュレーションゲームです。

The story of『将軍』

16世紀の日本は内乱で分裂状態にあり，各地の勢力の強い豪族や大名達が，長い間の封建制度のうえで日本国内を分割して支配を行っていた。その間，不満のある百姓達は百姓一揆等の反乱を行ったが，勢力の強い大名達は反乱を鎮め，他国に対して，武力，又はいろいろな策略をはりめぐらし，支配地域を伸ばしていった。

天皇の次の絶対的権力者である，将軍になるための争いが，各地の大名，豪族達の間で16世紀まで繰り広げられていた。関東地方の大名，義　寅長と大阪城の主君，石道和義は一段とその勢力を伸ばしていたが，その優勢は未だ予断を許さない情勢であった。大名達は配下の武士や富を使い，あらゆる策略を用いてその権力をのばしてきた。

権力を欲しいままに振るっていた将軍が突然，城とその領地を残して死んでしまった。将軍の地位を狙い，大名である寅長や石道和義はもちろんのこと，各地の武士，僧侶，百姓，盗賊，飯炊き女までが策略をめぐらせだした。武力，ワイロ，富，野心，憎しみ，裏切りの渦まく中，将軍になって天下を統一するか，はたまた戦いに破れ，哀れにも討死にするか……。——それは貴方の腕次第!!

ゲームの目的及び展開

このゲームは，最終的に将軍に成ることが目的です。戦国時代の1550年からスタートします。この下剋上の世の中を戦い抜いて，将軍の座について下さい。

城下町，門前町，町，農村，海岸，山，野原などのＭＡＰ上に，大名，奥方，武士，農民，商人，僧侶，盗族，漁士など，40人もの人々が入り乱れて戦います。

将軍になるには，登場人物40人の中から，先ず誰を選ぶかによって，ゲーム進行が大きく変化します。

そして20人の家臣，家来を従えることができると，全部で三つある城の中に〝巻物〟が現われます。その三つの巻物をすべて獲得すると，正式に将軍となり，天下を統一することができます。

多彩なキャラクタ

誰を主人公に選ぶかで，ゲームが変化します。

力のある大名の方が，将軍になるための各要素を多く持ちあわせています。侍は力を持っていますが，人を把握する力に欠けるところがあります。一番身分の低い商人や百姓では，将軍になるのに時間を必要とします。僧侶は賢いので，悪くないスタートをきれるでしょう。盗族は戦(いくさ)にかけては一流ですが，いろいろとトラブルを起す可能性があります。

それぞれの人によって，それぞれ違った野心，戦いの技術，知識，忠誠心，味方意識を持っています。

これらの数々のパラメータ（力）は，ゲームの進行によっては変化し，また変化させなければなりません。例えば，戦いに勝つには戦闘力を上げなければならないし，又戦いで負かせた相手を自分の家来にするときでも（自分が勝った場合，相手の力が全て自分の物になってしまうため），自分の力をある程度分け与えておかないと，いざ戦の段階になったときに裏切られたりしてしまうからです。

登場人物の身分とその大まかな特徴

登場する40人は，それぞれ全く違った個性を持っていますが，その身分によってだいたいの傾向があります。

大名

大名はとても野心が強いので，めったに他人の下につく（家来になる）ということはありません。大名の中には，城を持っているものが３人います。〝のぶなが〟や〝いえやす〟などという名前のものがいたりします。

侍

侍は戦うことに関しては超一流です。野心ということに関してはあまり高い値をもっていませんが，忠誠心が高く，君主(親分)に対して忠誠を誓い，命令を言われた通り，実

行します。家来にすることは簡単ではありませんが，いったん家来になると，かなり心強い配下となってくれることでしょう。

商人や百姓

商人や百姓は，わりあい良い兵士となってくれますが，条件が悪い戦のときなどは，すぐに降参してしまいます。彼らは（特に貧しい百姓などは），お金や贈り物にすぐ心を動かされてしまいます。

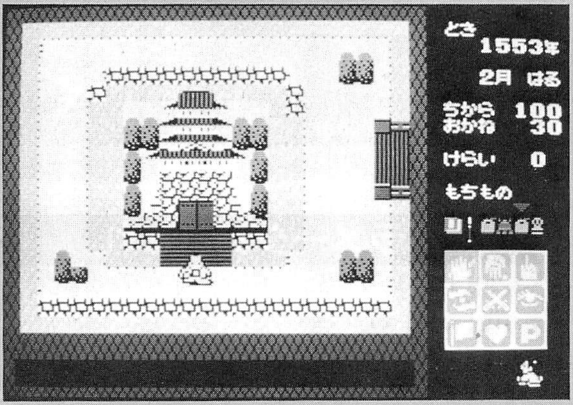
盗族

盗族はとても攻撃的な性格を持っていて，かなり強力な兵士として使うことができます。とはいっても可能性が高いというだけの話で，盗族は盗族です。命令に従うことは従いますが，忠誠心に欠けます。

僧侶

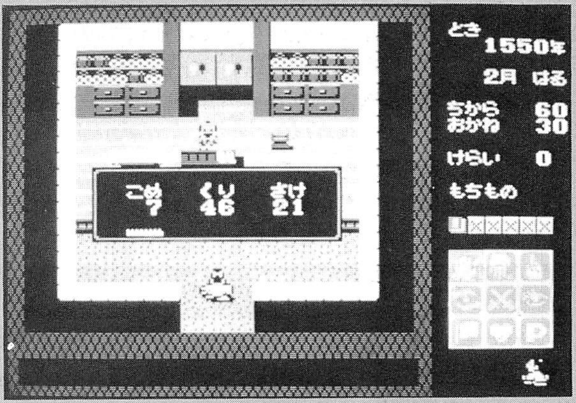
僧侶は，全体的に賢いという特徴をもっています。とっても強い野心を持っていたり，なかには攻撃的な性格を持っているものもいます。２～３の僧侶は仲間に加えることは可能ですが，全く物欲が無く，権力などというものにはとんど関心を示さない僧侶もいます。

――それぞれの階級のおおよその（本当におおよそですが）ガイドです。おおよそなので，どれもがぜんぶ，これにあてはまるとは限りません。またゲームの進行によって，その人の性格が変わってしまうこともあります。



▲城を持っている大名は３人。

▼店に入って様々なアイテムを買おう。



戦いについてほんの少し

戦いにおいては，プライドの低い人や，変に頭が良かったりする人は，すぐに逃げ出そうとしたりするかも知れません。なかには降参してしまう人もいます。

そして，戦いに敗れさってしまった人は，アイテムから力まで，そのすべてを失ってしまうことになります。

ゲームの中の人間

――ゲームの中でどこまで人間を表すか，

とはいっても，それほど深刻に考える必要はまったくありません。気軽にできるゲームの中に，奥の深い人生を感じることができる。このゲームは，そんな感じを目指しているといえるでしょう。

人間には，野心，知識，忠誠心など，かなりメンタルな要素があります。また，体力，寿命などといった，いってみれば機械的な要素もあります。これらをうまく取り込んでいる『将軍』は，単なる戦いのゲームではないといえるでしょう。

家来を増やすためには，"戦い"，"買収"の方法があります。人間の持つ"欲望"というものを利用する"買収"は，このゲームの中で，かなりの比重を占めています。

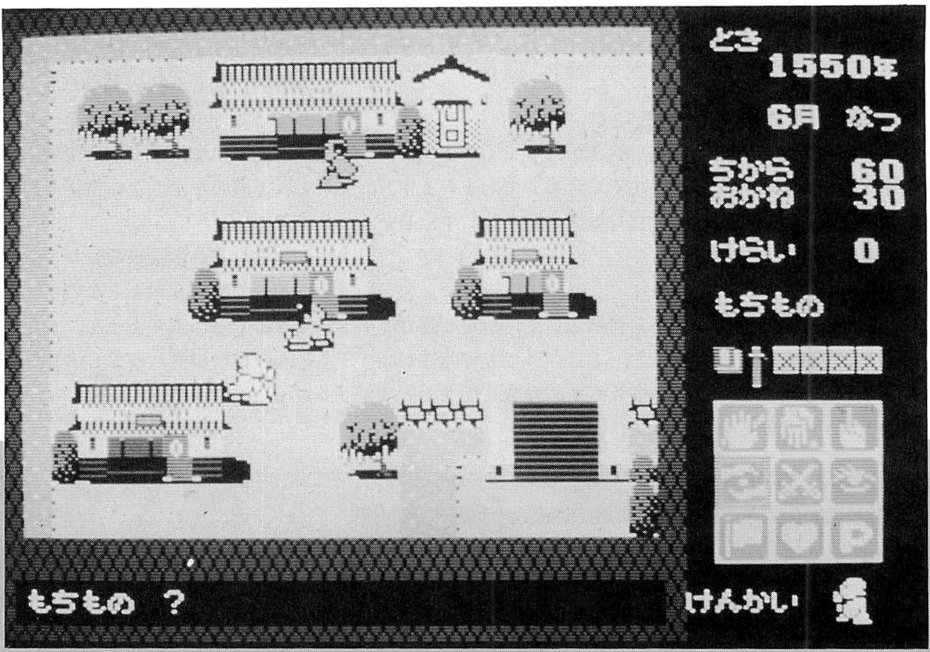
具体的なゲームの展開，及びそのコツ

まずこのゲームをよく理解し，把握するためには，いろいろな人物に話しかけてみることが一番です。そうすることによって，ある程度その人物の性格というものがわかるでしょう。

また，人物をさらに良く理解するために，マップとパラメータなどを見て下さい。それらをうまく活用し，作戦をたて，ゲームを進行して下さい。

マップについて

ゲームのマップは，三つの城を中心とした，それぞれの城下町と門前町，商人の町，農村，野原，山，海岸など，かなりの広がりを持ったバラエティー豊かなものとなっています。



▶マップには，門前町や海岸などがあり，なかなか広いのだ。

『将軍』をプレイするうえでの心構え

プレイヤーは自分の保身だけではなく，家来の動向，性格を把握しながら指揮をとらなくてはなりません。あくまでも，人間を相手にしているようなつもりで，常に全体に目を向けながら作戦をたてましょう。

時間というファクター

このゲームはプレイヤーがプレイをしなくても，時間というファクターによって，展開というか情勢，そういったものが刻々と変化していきます。

主人公（自分）とはまったく関係のない他の場所でも，戦が始まってしまうことなどもあります。常に〝現在〟という状況を把握していなければ，将軍への道はさらに遠く，険しいものとなってしまうことでしょう。

後がき

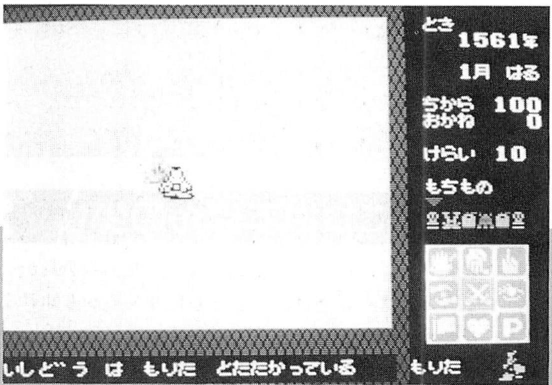
以上，ゲームについてのルール等を説明してみました。しかし，このゲームの奥深さや面白さは，実際にやってみはければわからないでしょう。「将軍」は，ビギナーの方でもすぐにゲームができるように作られていますから，心配はいりません。シミュレーションゲームをやり込んでいる方にも十分満足して頂けるでしょう。ＭＳＸを持っているあなたは，是非とも「将軍」を購入され，その面白さにのめり込んで下さい。はたして，あなたは将軍になれるでしょうか。

パラメータあれこれ

数多くあるパラメータの中で，特に重要なものをいくつかあげておきます。

交戦度

決闘をするときに，相手をたたかうかを決定します。戦をしないときは，相手の交戦度を上げます。戦闘中はこの値が大きい方が有利です。



▲戦闘モードに入ると，この画面になるのです。

野心

命令を受けるときに，この値が大きかったりすると，命令にそむいてしまうことがあります。

知識

命令の遂行能力（どれだけ忠実，完璧に命令を実行するかという能力）。この値が小さいと，命令を遂行しにくい。

忠誠心

命令を受けるときに，この値が小さかったりすると，命令をきいてくれなかったりする。

シミュレーションゲームの新人類集団を取材

ここが アートディンクだ

去る7月某日，「A列車で行こう」と「地球防衛軍」の原稿を書き終えたライター2人と編集者1人の一行は，千葉県は習志野（JR津田沼駅より徒歩5分）にある（株）アートディンクへ取材に行ってきましたので，その詳細をお伝えしたいと思います。

アートディンク一問一答

―― まず「A列車で行こう」についてですが，CTRL＋Vというバージョンチェックの隠しコマンドを見つけたのですが，他に隠しコマンドみたいな感じのものは作られたのでしょうか。

A.D.：いえ，それだけです。隠しコマンドというのは開発過程でのユーティリティなんです。建物と同じで，まずプログラムを組むときにユーティリティという，やぐらを組んでしまうんです。そしてメインを組み，完成するとやぐらをはずすように，発売バージョンではユーティリティをはずしてしまうんです。

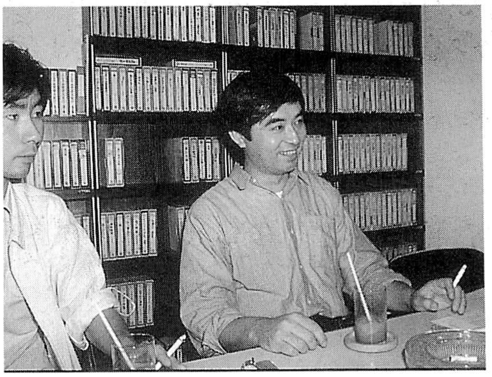
―― 「地球防衛軍」のUコマンドはそのなごりなのですか。

A.D.：はい，そうです。「地球防衛軍」のUコマンドは面白そうだなあと思って残してみました。

―― ユーティリティとは，たとえばどんなものですか。

A.D.：「A列車で行こう」では，マップエディタなんかがそうですね。こういうユーティリティを作るのに結構時間がかかるんですよね。

◀この人が営業の佐古氏



◀アートディンク社長永浜氏

―― 「A列車で行こう」は，自分で線路をレイアウトし，都市を発展させ収益をあげるといった，都市計画を自分の手で行うというのが魅力なのですが…。

A.D.：そうですね。結構，鉄道マニアの人達に好かれているようです。このゲームは，年配の方に買われているようで，送られてくるアンケートはがきを見てもいろんな職業の人がいらっしゃるんですよね。中には弁護士さんや，お医者さんのような人も。

―― 「A列車で行こう」は，一度最後までいっても，何度でも違うやり方で楽しめますよね。線路のパターンを変えてみたり，日数を競ってみたり。

A.D.：ええ，資金を期限の365日でどこまで増やせるかを競っている方が多いようですね。

―― たしか，資金の上限は3000万だと思ったのですが。

A.D.：はい，そのとおりです。

―― ゲームを中断するとき，マニュアルではESCキーを押すことになっていますが，画面が変わってし

まいます。線路の敷き方を考えたいときなど，つまり画面を表示させたまま，時間を止めたいときなどはＣＴＲＬ＋Ｓで一時停止をかけることができるんですが，マニュアルには書いてありませんが。

A.D.： すぐに気が付くと思ったんですが，以外と気づかれる方が少ないんですよね。

―― A列車98は，そうでもないんですけど,「地球防衛軍」にしろ「A列車で行こう」にしろ，エンディングなどがちょっとさびしいんですけど。

A.D.： うちは，ああいうのが殺風景なんですよね。今後考えていきたいと思っています。

―― 資金，日数など以外での「A列車で行こう」の遊び方というか，競い方は何かありますか。

A.D.： ポイントの切換えなしで，クリアするというのもあります。達成された方もいるようですよ。

―― 「A列車で行こう」では，時間の経過に対し，背景の色がかわりますが，パレットをうまくつかっているようですが。

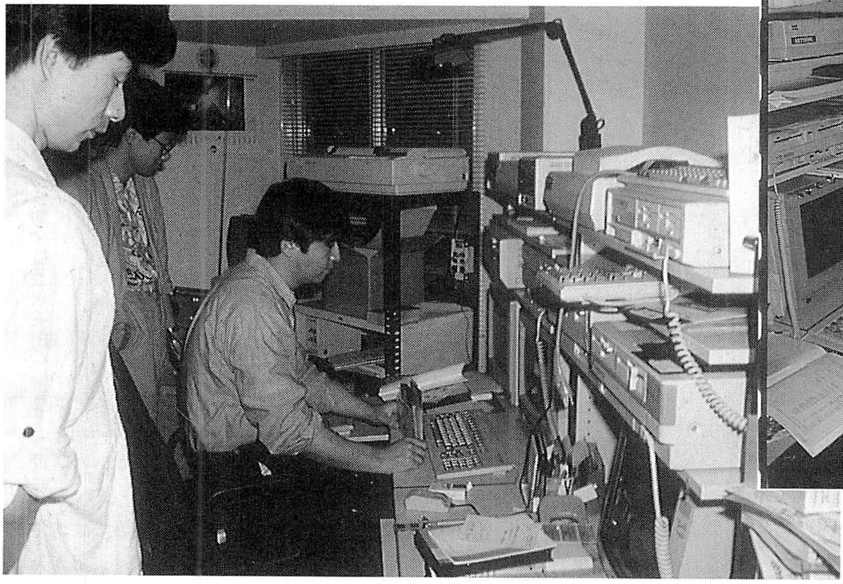
A.D.： パレットっていうのは，あまり良い利用法がないんですよね。それで，何かパレットのいい利用法はないかと考えていて，これなら使えると思って作ったわけです。

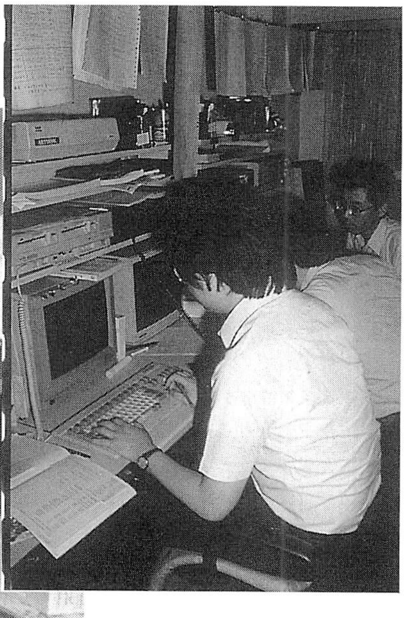
―― ただ同じキャラクタを表示するのではなく，家の形にも何タイプかあるなど，グラフィックも細かいところに気をつかっているのがよかったと思います。で，その町は駅から発展する際，画面のどれくらいまで増えるのでしょうか。

A.D.： 横いっぱいぐらいまでは増えます。

―― 最後の方では，畑をこわして列車を通すなどのハイテクもありますが，列車の衝突のさせ方がわからない人が大部分だと思うんですが。

A.D.： そうですね。線路の切り方ですか，一度車止めを作ってから戻るというやつですね。まあ，そこらへんもパズル的というか……。





▼社長自ら説明してくれている。大感激!!

地球防衛軍

―― 「地球防衛軍」は，８機種すべてをいちいち入力しなければならないので，入力が面倒な気がするのですが。

A.D.： 面倒だとは思ったのですが，そうでないと，みんな同一機種になってしまうので，できればちゃんと違う形の機種をそろえて飛ばして欲しいなと思ってそうしました。しかし，88版ではスピードが遅いので，ＣＯＰＹ機能をとりつけました。

―― ゲーマーよりも，プログラマーとか，ハードウエアにくわしい人に好まれるゲームではないでしょうか。

A.D.： そうですね。自分でプログラムを作り，飛ばすんですからね。ハードにくわしい人なんかに好まれそうですね。

―― 乱数なんかは使っているのですか。

A.D.： いえ，うちでは乱数は一切使っていません。すべて，データの計算を元に動いています。

―― まったく同じような操作，タイミングで発進しても，同一の結果がでてこないのは，やはり，微妙なタイミングのずれでしょうか。

A.D.： ええ，１秒間で何回ものキー入力の受け入れをしていますから，まず，同じになることはないと思います。

―― プログラムは，Ｃ言語かなにかで組まれているのですか。

A.D.： いえ，アセンブラで組んでいます。

――― やはり，処理速度の問題ですか。

A.D.： C言語も使いやすくていいのですが，やはりスピードが気になりますからね。一応うちでは，ＢＡＳＩＣとアセンブラで構成しています。

――― 入力などが面倒な分，マウスがあればいいと思うときがあるのですが。

A.D.： いえいえ，そんなことはありませんよ。実は「地球防衛軍」の開発途中はちゃんとマウス対応だったんですよ。でも，みんなマウスをほっぽりなげてしまって，結局キーで入力してたんですよね。それで，マウスは必要ないと思い，結局キーのみになったんです。

――― １対１のゲームではなく，複数対複数のゲームなんですから，スクリーンを拡大するのではなく，後ろに引いて欲しかったのですが。

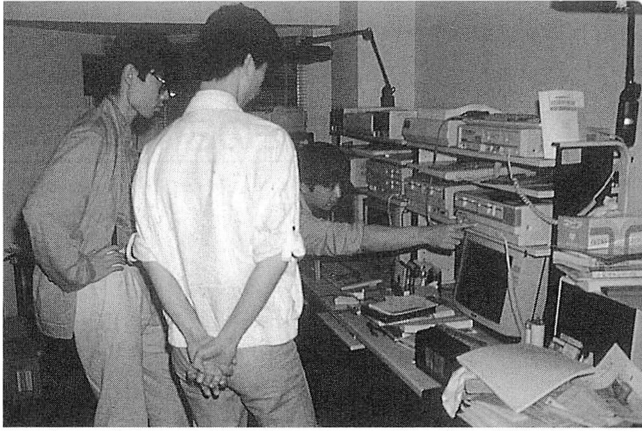
A.D.： そこらへんは，処理速度の問題からだめだったんですよね。

耳よりな情報 その1――地球防衛軍

『地球防衛軍』は，『Ａ列車で行こう』が発売されてからなんと，１年ぶりに発売されたＳＦシミュレーションゲームです。けれども内容は，Ａ列車のそれとはまるっきり違うので，驚いた人もいることでしょう。地球防衛軍のアイデアは，どこから生まれたのかということを営業の佐古さんに尋ねてみたところ，なるほどというような答えが返ってきました。実をいうと佐古さんは，アクションゲームがまったくダメだそうで，あのインベーダーゲームでも，２面ぐらいまでしか進まないというのです。だから「戦闘機のゲームで遊ぶなら自分の戦闘機の頭を良くして，勝手に戦うようにしよう」と考えたそうです。やはり，人の発想というのは，不便を感じた時に出てくるものなのかなと思ってしまいます。

プログラミングの苦労した点は，やはり多量のデータをスピーディに処理することだそうで，ＰＣ98といえども８機の戦闘機と，それから発射される弾の座標計算は，やはり重荷のようです。それに，グラフィックのクリッピング処理（線を引く時，画面外に出る線を省くこと）に苦労したということです。ところで，Ｕコマンドが何故ＰＣ98のマニュアルに載っていなくて，ＰＣ88用には載っているのかというと，もともとこのＵコマンドは，プログラムのチェック用に作ったものだそうです。でも，この機能のおかげで，地球防衛軍を２倍，３倍と楽しめるんですよね。

ＰＣ88への移植は，かなり大変だったそうで，何しろメモリ容量が，98に比べて少ないので，セクションを移るたびに，ロードするようになってしまったということです。それに処理速度の問題から，戦闘機の撃墜数をカウントするというような機能を新しく付け加え，別の楽しみ方ができるようにしたそうです。アートディンクでは，ゲームを移植する場合，そのまま移植するのではなく，それぞれの機種の特長を生かして移植を行うということです。ということは，もし地球防衛軍がＦＭ77ＡＶに移植されるとすると，きっとこれは，またひと味違ったものになることでしょう。



さて，地球防衛軍の話が盛り上がり，自分の発見した様様なテクニックを話しているうちに，佐古氏からちょっと変わったテクニックを話して頂けたので，それを公開しちゃいましょう。これは，88版で使えるテクニックだそうですが，調べてみたところ98版でも使えそうです。

それは，３機の戦闘機があれば，敵空母を撤退させることができるというものです。まず，Ａ・Ｂ・Ｃ(仮の名称) ３機の戦闘機のハードを設計します。Ａ機は，オトリとして使うため，エンジンだけで十分です。Ｂ機は，エンジンと後方用の測距レーダー，および操舵プロセッサと航法プロセッサを積みます。Ｃ機には，エンジンと前方用測距レーダー，それに操舵プロセッサと航法プロセッサを１台ずつ積みます。Ａ機のソフト設計は，適当に飛ばす方向を決めるだけです。Ｂ機には，後方に味方機がいるときは，以下無効となるように操舵プロセッサをプログラムします。Ｃ機については，前方に味方機がいる場合に減速，それ以外は加速になるようにします。

まず最初にＡ機を発進させて，敵機が全機発進するのを待ちます。敵機が全機発進したら，Ｂ機とＣ機を続けて発進させるのですが，お互いのレーダーが捕らえることのできる距離離で飛ばします。すると，Ｂ機は以下無効，Ｃ機は加速・減速を繰り返しながら飛んで行きます。この「以下無効」というのが，ちょっとしたミソで，以下無効になると航法プロセッサを無視するため，味方防衛ラインを無視して飛んで行くのです。したがって，敵機に衝突したり，暗黒域に吸い込まれたりしない限り，敵空母へと向かって行きます。とまあ，ちょっと耳よりな話を皆さんに教えたわけですが，これはあくまで敵空母を撤退させるための作戦です。それから，海王星あたりになると敵も手強くなっていますから，３機だとかなり難しいと思います。そのときは，やはりフルに味方機を飛ばして，敵機を攻略して下さい。

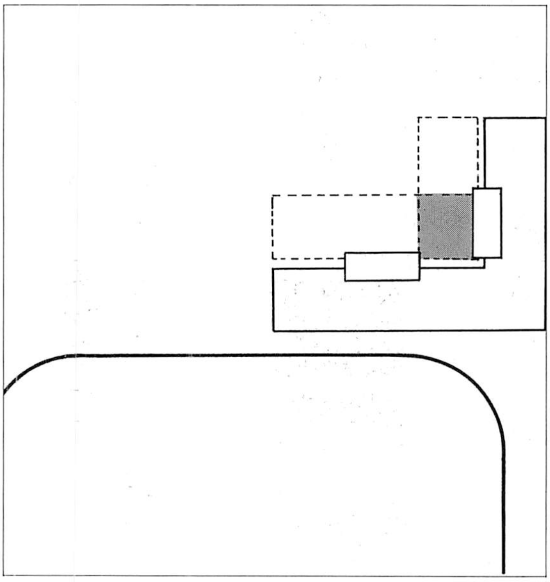
耳よりな情報 その2――A列車で行こう

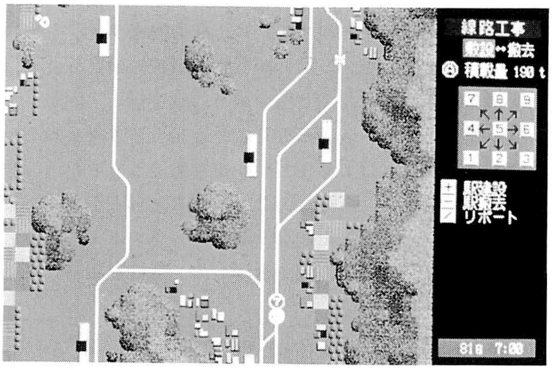
アートディンクの方々から「A列車で行こう」の以外な〝技〟を教えていただきましたので，それをここに発表したいと思います。

駅には必ず，資材3ブロック分のスペースがあることはみなさんご存知だと思いますが，これを本当に上手に使う方法があったのです。

下図を見て下さい。駅を隣接してL字形にならべています。よくみると，この二つの駅の資材置き場のうち，1ブロック分が共有になっているでしょう。この部分は，本当にどちらの駅からも操作することのできる共有部分なのです。

つまり，右側の駅でおろした資材を下側の駅で積むということが可能なのです（この逆も当然のことながら可能です）。





これらは，次のように使います。

まず，貨物列車を1台，旅客列車の後ろを走らせるようにして環状線に通します。そしてもう1台の方を貨物線として走らせるのです。するとどうでしょう。環状線内の駅に次々と資材がストックされていくではありませんか。つまり，従来の方式では，環状線を拡大していくためには，貨物列車からの資材をまっていなければなりませんでしたが，この方式では，旅客列車の後ろから勝手に資材を上へ上へともってきてくれる力強い味方ができることになるのです。

また一つ，かしこい貨物列車切り換えシステムをおぼえてしまいましたね。

次に〝技〟ではないですが，アートディンクの方から非常に面白い話をうかがったので，それについて書いてみたいと思います。

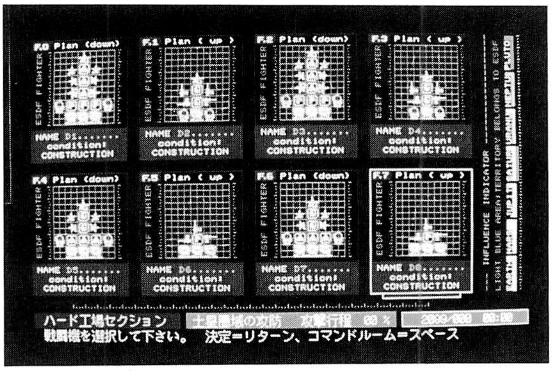
社長の永浜さんは昔，助監督の仕事をしていた関係上，テレビや映画の仕事もアートディンクはやっているそうなのです。

仕事の内容はテレビや映画の中ででてくるコンピュータシーンのソフト画面の担当などだそうで，アートディンクの以外な一面を聞いてしまいました。

最後のＣＲＥＤＩＴ（ＳＴＡＦＦ）のところにアートディンのロゴはでませんが，特捜最前線やスケバン刑事（デカ）などの番組をやっていたそうです。ボクはスケバン刑事と聞いた瞬間にもしやと思いたずねてみたところ，南野陽子チャンのころのスケバン刑事IIの仕事だったそうです。南野陽子ファンのボクとしてはうらやましいかぎりです。当然仕事がらアートディンクの人達は芸能人の人達と会ったことがあるそうです（ウラヤマシイ)。そしてなんと，開発部長の河西さんは，コンピュータシーンのオペレータ役としてテレビに出たこともあるそうです。

今まではテレビの方でしたが，映画の方はというと，あの「パンツの穴II」の仕事をやったそうで，ちゃんと最後のＣＲＥＤＩＴ（ＳＴＡＦＦ）のところで，ＡＲＴＤＩＮＫと出てるそうです。アートディンクファンは見逃がさずに!!

それと音楽担当の方は女性だとうかがっていたのですがあいにくその日はいらっしゃりませんでした。(残念!!)



最後に，本当に我々のことを心良く迎えていただいた(株)アートディンクのみなさま方，本当にわがままをいってすみませんでした。本当にありがとうございました。

(by 高田政明&断空我)

キミも今日からパソコン・ミュージシャン

LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック Ⅰ

大好評発売中

パソコンとデジタル楽器を結ぶ
インターフェースマガジンついに登場！

B5判254ページ
定価1,500円
（送料250円）

■MIDIを知っていますか？

今や，ミュージック界はシンセサイザに代表される“デジタル楽器”全盛。デジタル楽器にはパソコンと同じデジタル信号が大きな働きをしています。デジタル楽器の共通言語と言えるのが『MIDI規格』です。シンセも，リズムマシンも，ギターも，テープレコーダも，MIDI対応機なら，メーカー・機種を問わず，組合わせて演奏させることができるのです。このMIDIの世界でも，パソコンは大活躍しています。

■パソコンはMIDI楽器のコンダクター

パソコンにシーケンス・ソフトをロードし，インターフェースを介してMIDI対応楽器をつなぐ……というのが，プロのシステムです。楽器やソフトの低価格化で，これと同じことが，我々アマチュアでもできるようになったのです。楽器演奏ができなくても，データを打ち込んでいくだけで，完璧な演奏が可能だという点も，パソコン＋MIDIならではの特徴です。

■ようこそ！ MIDIの世界へ

本書は，“パソコン＋MIDI”の世界への案内役をはたしています。必要なノウハウがぎっしり。あなたの目の前に，パソコンを通して『コンピュータ・ミュージックの世界』が開けます。

■パソコン・ミュージシャン大募集：ベーマガ編集部では，デジタル・ミュージックに強い人を筆者として求めています。自信のある方はご連絡を！

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

これでナムコゲームのすべてがわかる！
前作「オールアバウトナムコ」の続編出来!!

大好評発売中

B5判
定価2,000円
（送料300円）

■掲載タイトル：BARADUKE・MOTOS・SKYKID/DX・HOPPING MAPPY・TOYPOP・THE RETURN OF ISHTAR・THUNDER CEPTOR/II・源平討魔伝・ROLLING THUNDER・PAC-LAND・STAR LUSTER・DIG DUGII・バベルの塔・SKYKID・ワルキューレの冒険〜時の鍵伝説〜・SUPER XEVIOUS〜ガンプの謎〜・MAPPY-LAND・プロ野球ファミリースタジアム・METRO-CROSS・DRAGON BUSTER

■カラー445ページ！ 総ページ数504ページ（本文496ページ）のすごい本！：前作の「オール アバウト ナムコ」をはるかにしのぐエネルギーを注ぎ込み編集しました。前作で苦労した点は，経験値の上昇でカバー。さらにいろいろな工夫をこらしての完成です。前作では，モノクロでしかご紹介できなかったドット絵も，今回はフルカラー，特に源平討魔伝の景清，安駄婆，弁慶は圧巻です。

■ナムコットのファミコン用ソフトも，究極の㊙を掲載：ファミコン用ソフトでは，これまであきらかにされていなかった多くの㊙テクニックを紹介しています。誌面のつごう（最初は400ページくらいの予定だったんですよ）で，記事ページ数は少ないものの，一読してもらえば，内容の濃さに，きっと満足していただけることと思います。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集 II

VIDEO GAME MUSIC PROGRAM 大全集 II

大好評発売中

「ナムコ ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」に続くVGM書ついに登場！

B5判366ページ
定価1,600円
（送料250円）

■掲載曲目：♪ASO♪OUT RUN♪スターラスター♪ドルアーガの塔♪シティ・コネクション♪エンデューロー・レーサー♪ファンタジー・ゾーン♪マッピー♪イシターの復活♪スーパー・ゼビウス♪スペース・ハリアー♪サラマンダ♪ツインビー♪バブルボブル♪ホッピング・マッピー♪スカイキッドDX♪ギャラクティック・ウォーリアーズ♪カルテット♪ショウリンズ・ロード ダライアス♪戦場の狼♪魔界村♪ワールドカップ♪ソロモンの鍵♪ボンジャック♪源平討魔伝♪グラディウス♪ラスト・ミッション♪パックランド♪RF-2♪ボスコニアン♪テラクレスタ

■対象機種：FM-7/77AV♬MZ-2500♬PC-6001/mkII/SR(6601/SR)♬PC-8001mkIISR♬PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/PC-88VA ♬ファミリーコンピュータ(ファミリーBASIC)♬MB-S1♬MSX♬MSX2♬MZ-1500♬X1シリーズ

■特別企画：Yu-You先生によるFM音源講座も掲載。「音とは何か」という基本的なことから,「YM2203の特徴」,「YM-2203 の音色設定」といった, VGMプログラミングに必要な知識, そして実践的な音作りまでをくわしく解説しています。VGMファンにはぜったいに見逃せない1冊です。 前作「ナムコ ビデオゲームミュージック・プログラム」(定価1,800円)共々, かわいがってくださいね。

※書店にない場合は, お店の人に言って取りよせてもらうか, 通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

dexter soft

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

シミュレーションゲーム

SHOGUN

ND-06MR MSX MEGA ROM

（メガROM版）16KB

定価7,800円

1メガROM、S-RAMバックアップ付
MSX I、II 共用

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSXはアスキーの商標です。

将軍

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく……。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。過巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シミュレーションだ。

現在、開発中の画面写真です。

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話03(445)6111 定価2,000円（送料300円） 雑誌68469-44